4

VERSO LA CALIFORNIA



guerrieri della strada

JOE DEVER

DELLO STESSO AUTORE DI LUPO SOLITARIO

librogame®

librogame®

collana diretta da Giulio Lughi



Nessun albero è stato abbattuto
per produrre la carta di questo libro che è interamente riciclata.

A Tyler Stevenson

ISBN 88-7068-361-3
Titolo originale: «Freeway Warrior - California Countdown»
Prima edizione 1989, Red Fox Children's Books

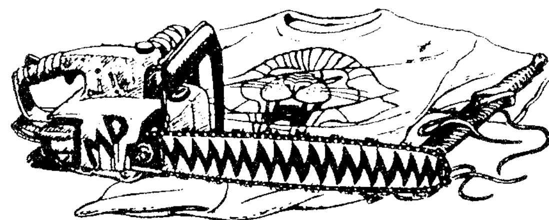
Illustrazione di copertina: Peter Andrew Jones

via San Francesco, 62 - Tel. 040/772376 - Fax 772214
Progetto grafico della copertina Tassinari/Vetta associati

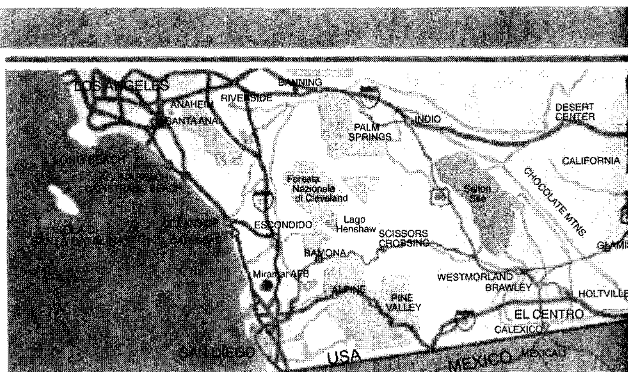
VERSO LA CALIFORNIA

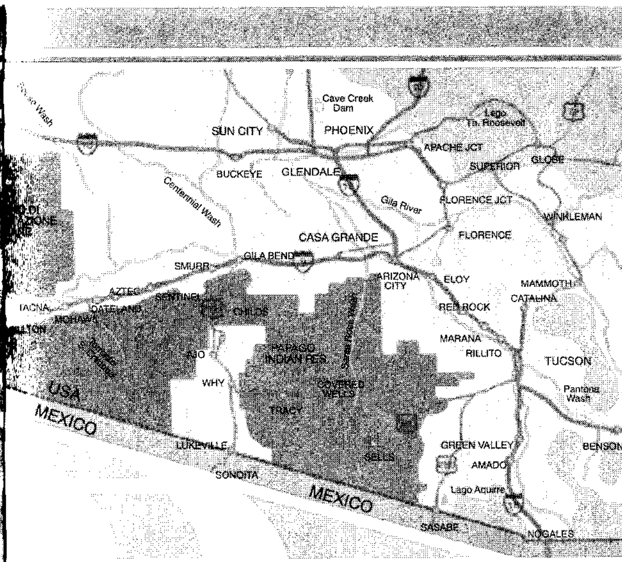
JOE DEVER

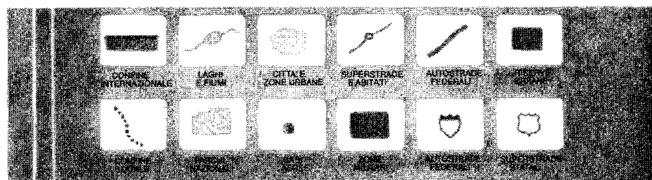
illustrato da Brian Williams
tradotto da Saulo Bianco

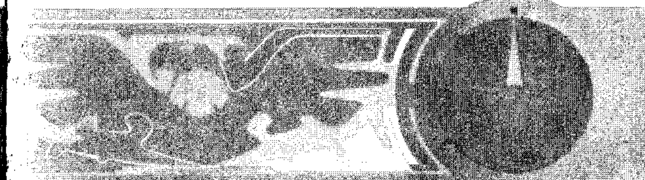


Edizioni E. Elle





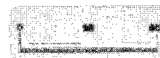




2010 Maplog No. 2400 09

OPRINT DEALER CODE

28756 1/3/11



SCALA IN MIGLIA

$9.95

REGISTRO D'AZIONE

CARATTERISTICHE DI SOPRAVVIVENZA

	PUNTI
GUIDA	
MIRA	
ORIENTAMENTO	
AGILITÀ	
INTELLIGENZA	

ZAINO
max 10 oggetti

NESSUNA RIDUZIONE
1. ______
2. ______
3. ______

AGILITÀ – 1
4. ______
5. ______
6. ______

AGILITÀ – 2
7. ______
8. ______
9. ______

AGILITÀ – 3
10. ______

PRONTO SOCCORSO

⊕	⊕	⊕	⊕
⊕	⊕	⊕	⊕
⊕	⊕	⊕	⊕

BORRACCIA (1 litro)

Piena
3/4 litro
1/2 litro
1/4 litro

COMBATTIVITÀ

RESISTENZA

Non può superare il punteggio iniziale 0 = morto

DIARIO DI COMBATTIMENTO

RESISTENZA MARK PHOENIX	RAPPORTO DI FORZA	RESISTENZA NEMICO
MARK PHOENIX	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
MARK PHOENIX	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
MARK PHOENIX	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
MARK PHOENIX	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
MARK PHOENIX	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
MARK PHOENIX	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO

MUNIZIONI

Quantità massima: 40 × 9 mm
20 × 7,62 mm
10 × calibro 12

9 MM

7,62 MM

CALIBRO 12

ARMI

ARMI DA CORPO A CORPO

	BONUS DI COMBATTIVITÀ

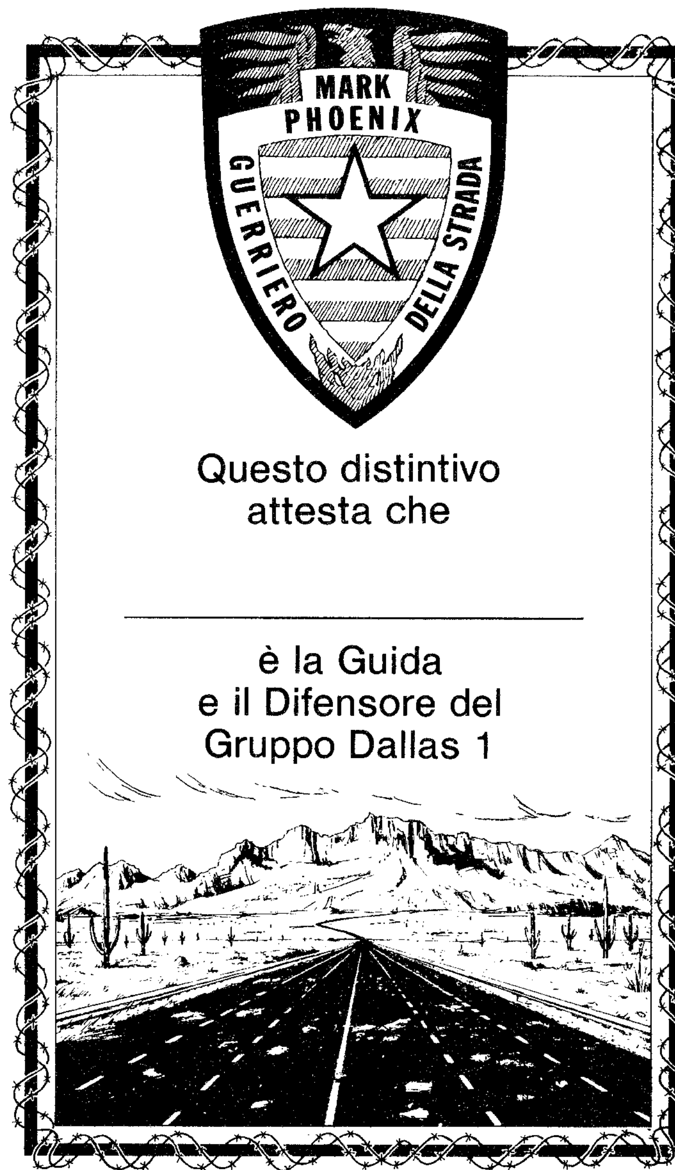
Massimo 2

ARMI DA FUOCO

	CALIBRO	MODALITÀ DI FUOCO

Massimo 3

2 ARMI DA FUOCO: AGILITÀ -1
3 ARMI DA FUOCO: AGILITÀ -2



LA FOLLE CORSA VERSO IL DISASTRO

1990-1998 Aumento senza precedenti degli episodi di terrorismo a livello internazionale. Violenza politica perpetrata da un'associazione criminale chiamata C.A.O.S. (Coalizione per l'Annientamento Organizzato degli Stati).

1998-2003 I governi di molte piccole nazioni, impoverite dai continui attacchi terroristici, cadono nelle mani della C.A.O.S.. I terroristi internazionali trovano rifugio, armi ed addestramento in campi chiamati "Lager".

2003-2008 Le incursioni ai pozzi di petrolio e di metano, come gli assassinii e i rapimenti di uomini di stato, diventano azioni abituali dei membri della C.A.O.S., condotte nel tentativo di destabilizzare l'intero pianeta e sottomettere il mondo libero. Nonostante il turbamento dell'opinione pubblica e la crescente tensione internazionale, i governi delle principali potenze si rifiutano tenacemente di cedere alle richieste della C.A.O.S..

2008 Il Presidente degli Stati Uniti ed il Segretario Generale del Soviet Supremo vengono assassinati durante un vertice orga-

nizzato per far fronte alla situazione d'emergenza. Gli Stati Uniti, l'Unione Sovietica e le principali nazioni europee si coalizzano e formano la Lega per la Difesa Mondiale (L.D.M.). I lager vengono rasi al suolo, le basi operative della C.A.O.S. vengono distrutte e migliaia di agenti appartenenti alla temibile organizzazione vengono arrestati.

2009 I massimi capi della C.A.O.S. vengono condannati all'ergastolo e imprigionati in penitenziari di massima sicurezza sotterranei, per prevenire qualsiasi tentativo di fuga organizzato dagli agenti della C.A.O.S. ancora in libertà.

2010 Clandestinamente si riunisce un nuovo comitato direttivo per riorganizzare ciò che rimane della disciolta C.A.O.S.. Il discorso programmatico del nuovo comitato prevede una terribile vendetta.

2011 Un treno della L.D.M. con un carico di diciassette testate nucleari da 100 chilotoni, destinate ad essere neutralizzate e smantellate, viene attaccato da agenti della C.A.O.S.. Il treno viene distrutto e il pericolosissimo carico rubato.

2012
Capodanno La C.A.O.S. dirotta un satellite della L.D.M. e trasmette un agghiacciante ultimatum. Le diciassette testate nucleari sono state riattivate, e sono puntate contro le principali città statunitensi, sovietiche ed europee. La C.A.O.S. richiede l'immediato rilascio dei propri agenti detenuti nei penitenziari di massima sicurezza, più il pagamento di 2.000 miliardi di dollari in lingotti d'oro, altrimenti una alla volta le testate raggiungeranno le loro destinazioni. Viene fissato un termine massimo di ventiquattro ore. I capi della L.D.M. dichiarano l'emergenza e chiedono che il termine venga posticipato. La C.A.O.S. categoricamente rifiuta.

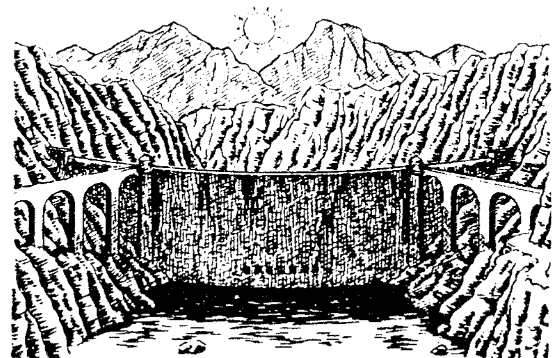
2 gennaio La prima testata nucleare viene fatta scoppiare presso la centrale nucleare di Brie, a dieci miglia a sud di Parigi, Francia. La deflagrazione e la pioggia radioattiva mietono in breve tempo milioni di vite umane. La C.A.O.S. ripropone le sue richieste prorogando la scadenza di altre 24 ore.

3 gennaio
Giorno X Gli agenti della Lega per la Difesa Mondiale individuano la sede del quartier generale della C.A.O.S. in una sperduta isola dell'Oceano Pacifico meridionale. Viene diramato subito l'ordine di distruggere la base ed i suoi occupanti. L'assalto è rapido e decisivo: l'edificio viene immediatamente occupato ed i suoi occupanti massacrati sul posto.
L'ironia della sorte vuole che mentre la

notizia della vittoria viene trasmessa al mondo intero, la C.A.O.S. riesca ugualmente ad attuare la sua atroce vendetta. Un apparecchio trasmettitore con un meccanismo a tempo è nascosto sull'isola: all'ora X si attiva automaticamente e invia il segnale radio al satellite in orbita attorno alla terra. Il segnale di morte viene amplificato e ritrasmesso verso la terra: le altre sedici testate nucleari scoppiano simultaneamente.
Le esplosioni iniziali innescano una disastrosa reazione a catena che coinvolge tutti gli impianti nucleari civili e militari dell'emisfero settentrionale. Centinaia di milioni di persone muoiono in pochissimi giorni mentre molte altre si spengono più lentamente, vittime della radioattività e dei drastici cambiamenti climatici che ora sconvolgono la terra.

2012-2019 Venti impetuosi e bufere radioattive spazzano la superficie terrestre trasportando enormi quantità di pulviscolo radioattivo verso la parte superiore dell'atmosfera, creando così uno schermo che impedisce alla luce del sole di riscaldare il pianeta.
La temperatura scende vertiginosamente impedendo ai pochi sopravvissuti di condurre una vita normale in superficie. Qualsiasi tipo di comunicazione viene irrimediabilmente compromesso dalle radiazioni gamma: è praticamente impossibile stabilire contatti radio, via cavo o satellite. Durante questo periodo di tenebre ed isolamento totale, piccole comunità di sopravvissuti riescono ad organizzarsi in sperdute zone del pianeta.

2019-2020 Le tempeste di pulviscolo gradualmente si calmano, e il sole inizia a filtrare attraverso l'atmosfera facendo sciogliere la superficie ghiacciata della terra. Le radiazioni hanno raggiunto un livello tollerabile, e i sopravvissuti timidamente risalgono in superficie per riprendere possesso di ciò che ancora rimane del loro antico mondo.



L'ANTEFATTO

Il tuo nome è Mark Phoenix, nato in California il Giorno del Ringraziamento dell'anno 2000. Nel 2012 ti trovavi per le vacanze natalizie a Dallas, nel Texas, dove eri stato invitato dagli zii Jonas e Betty Ann. Zio Jonas lavorava come dirigente in uno stabilimento petrolifero dal '95, anno in cui si era laureato in geologia presso la Texas University. Dall'inizio dell'estate del 2011 era impegnato nella costruzione di un pozzo che doveva estrarre petrolio dagli scisti bitumosi vicino ad Austin, il primo di questo genere in Texas, e come regalo di Natale ti aveva promesso una visita guidata negli impianti sotterranei, che per ragioni di sicurezza erano completamente autosufficienti. Fu durante quella visita, il 3 gennaio 2012, che avvenne lo scoppio della Bomba.

Le onde d'urto delle prime esplosioni sconvolsero il sottosuolo: ti ricordi che pensasti subito ad un forte terremoto ... ne avevi già sentiti molti a casa tua, in California. Poi le gallerie superiori iniziarono a crollare e il pozzo centrale si riempì in poco tempo di detriti. Un'atroce verità si fece strada nella tua mente: l'impossibile era accaduto!

Non avevate nessun modo per determinare la gravità dei danni in superficie. Intanto i generatori d'emergenza si erano automaticamente attivati alcuni minuti dopo che la rete elettrica era saltata. Gli zii erano fondamentalmente ottimisti e pensavano che i danni non dovevano essere tanto gravi, visto che le scosse erano diminuite in breve tempo. Zio Jonas addirittura pensava che l'esercito avrebbe organizzato un'operazione di soccorso e che sarebbero venuti a liberarvi nel giro di pochi giorni, al massimo una settimana. Anche zia Betty Ann era ottimista: dopotutto avevate a disposizione provviste d'emergenza sufficienti per sfamare 200 uomini per un mese intero. Sicuramente allora non immaginava che voi tre avreste consumato tutte quelle provviste, e che quella miniera sarebbe diventata la vostra casa, il vostro rifugio e la vostra prigione per otto lunghi anni della vostra vita!

All'inizio di settembre del 2019, pochi mesi fa, finalmente siete riusciti a risalire in superficie. Quando per la prima volta dopo molti anni hai rivisto la superficie terrestre ti è sembrato di camminare su un altro pianeta. Era effettivamente la terra quel paesaggio desolato che si estendeva davanti ai tuoi occhi? Poco si era salvato dalle violente bufere e dal freddo intenso che aveva tormentato il pianeta per molti anni dopo il "Giorno X", e adesso che la pioggia radioattiva era cessata ed il sole splendeva di nuovo, le fertili e rigogliose pianure che circondavano Austin sembravano un deserto disseminato di rocce frastagliate e dei resti di una civiltà ormai scomparsa. Durante i primi giorni di vita in superficie, mentre esploravate la zona circostante, vi è stato facile credere di essere gli unici sopravvissuti. Ma la mattina del quinto giorno lo zio Jonas è riuscito a mettersi in contatto radio con una famiglia di nome Ewell, che abitava vicino alle rovine di McKinney, a trenta miglia a nord di Dallas. La notizia era strabiliante: gli Ewell erano in contatto con altri piccoli gruppi di sopravvissuti! La maggior parte di loro viveva isolata e non poteva muoversi a causa della totale mancanza di carburante, cibo e acqua. Gli Ewell chiedevano a chi era in grado di farlo di rag-

giungerli a McKinney, per creare una nuova comunità: ma avvertivano anche che non tutti i sopravvissuti avevano intenzioni pacifiche. Le città di Dallas e Fort Worth erano ormai ridotte in macerie, ed erano controllate da bande di violenti criminali che terrorizzavano chiunque cercasse di ristabilire la legge e l'ordine. Vi consigliavano di evitare quelle zone nel vostro viaggio verso nord.

Dopo una settimana di ricerche a tappeto avete trovato un veicolo ancora in grado di funzionare per raggiungere McKinney: era una vecchia corriera, e si era conservata in ottimo stato perché si trovava in un parcheggio sotterraneo dove era stata risparmiata da anni di violente bufere. Dopo lunghe ore trascorse a revisionarla, e dopo aver riempito il serbatoio, siete riusciti finalmente a metterla in moto e siete partiti.



Arrivati a McKinney non è stato difficile trovare l'abitazione degli Ewell, perché il loro ranch era l'unico edificio ricostruito in città. Più che un ranch sembrava una postazione di frontiera, circondata da un muro fortificato con numerose guardiole ed un profondo fossato. Con tutti i banditi e desperados in circolazione non era difficile capire il perché di un simile sistema difensivo.

Il settantenne Pop Ewell era il capo di questa piccola comunità di sopravvissuti. Era stato lui a convincere zio Jonas ad unirsi a loro, nella prima comunicazione radiofonica. La comunità non era molto numerosa, una dozzina di persone in tutto; ma le trasmissioni radio erano sempre meno disturbate, e nel giro di poco tempo il numero dei rifugiati era quasi raddoppiato. Bisognava dare un nome al nuovo insediamento, e avete deciso di chiamarlo "Gruppo Dallas 1", abbreviato in GD1: da quel momento tutti si dovevano impegnare per rendere GD1 un rifugio sicuro.

Cutter Jacks era uno dei primi arrivati. Prima del 'Giorno X' era capo meccanico nelle officine del circuito di Formula Uno vicino a Dallas, e la sua bravura e la sua conoscenza dei motori dovevano dimostrarsi insuperabili durante il vostro viaggio. Ti ha insegnato a guidare, e da una montagna di rottami è riuscito a ricavare una potente auto truccata, una specie di camioncino semi-scoperto che ora tutti ormai chiamano scherzosamente 'la spider'; siccome non vi mancava certo il carburante, l'hai usata per pattugliare i dintorni della città e tener d'occhio le bande di razziatori che minacciavano continuamente GD1. Cutter ti ha insegnato anche a sparare, ed è stato grazie alla tua abilità con le armi e con il volante che ti sei guadagnato la fama di "Guerriero della Strada".

Sei mesi dopo il tuo arrivo a GD1 la comunità ha dovuto affrontare una crisi drammatica: un'ondata di

caldo ed un periodo di siccità minacciavano di distruggere tutte le vostre provviste alimentari. I raccolti erano bruciati ed il pozzo artesiano, l'unica fonte di acqua non contaminata, stava per esaurirsi. La siccità aveva esasperato anche gli animi delle bande cittadine: ultimamente avevano unito le loro forze mettendo da parte le antiche rivalità, ed avevano intensificato le loro incursioni alla ricerca di cibo ed acqua. Le minacce alla vostra sicurezza e incolumità aumentavano giorno dopo giorno.

Negli ultimi giorni di maggio del 2020 Pop Ewell era riuscito a mettersi in contatto radio con un'altra comunità insediata nella città di Big Spring, a circa 300 miglia ad ovest di McKinney. Sembrava proprio che la loro situazione fosse il contrario della vostra: avevano abbondante cibo ed acqua, ma poco combustibile. Erano in contatto radio con un altro gruppo di sopravvissuti insediato a Tucson, Arizona, anche loro a corto di benzina. La comunità di Tucson li aveva informati che i territori ad ovest delle montagne della Sierra Nevada erano stati risparmiati dagli effetti devastanti delle tempeste radioattive, e che miracolosamente gran parte della California meridionale era ancora discretamente popolata. La notizia era incredibile: forse la tua famiglia era ancora viva, e avresti potuto riabbracciarla presto!

Pop Ewell allora aveva convocato una riunione per decidere come affrontare la crisi che stava mettendo a dura prova GD1. Tutti erano d'accordo che rimanere a McKinney voleva dire una morte lenta per denutrizione oppure una morte improvvisa e violenta per mano delle sanguinarie bande di malviventi. L'unica soluzione possibile per GD1 era raggiungere la California, la sola regione dove si poteva sperare in un futuro migliore. La vostra decisione è stata trasmessa ai sopravvissuti di Big Spring ed è stato fissato un incontro nella loro città. GD1 avrebbe fornito il combustibile in cambio di cibo ed acqua; poi insieme a loro sareste partiti per raggiungere la comunità di Tucson, e tutti insieme avreste intrapreso l'ultima parte del viaggio verso la California.



I preparativi per la partenza sono cominciati subito. Sono stati scelti tre veicoli per formare il convoglio: la corriera con cui siete arrivati a McKinney, la tua spider truccata ed un'autocisterna con 5.000 galloni di benzina che siete riusciti a recuperare nei serbatoi sotterranei nei pressi del ranch degli Ewell. Il gruppo disponeva di provviste sufficienti ma non aveva abbastanza armi e munizioni per difendersi in caso di attacco. Allora uno dei membri del gruppo si è offerto di andare a Sherman, una cittadina a qualche miglio più a nord, in cerca di armi e munizioni. Il giorno dopo l'esploratore vi ha comunicato via radio di avere trovato un deposito di fucili da caccia e munizioni di

vario calibro, ma di non poter ritornare alla base perché il furgone si era rotto. Aveva trovato anche una ragazza dispersa e richiedeva il tuo aiuto: dovevi andarlo a prendere a Sherman con la tua formidabile spider! Ma ad aspettarti hai trovato anche un gruppetto di banditi motociclisti, appartenenti a una banda sanguinaria conosciuta con il nome di Lions, originari di Detroit: ti hanno teso un'imboscata, ma grazie alla tua abilità in combattimento sei riuscito a neutralizzarli. Durante il violento scontro a fuoco hai ucciso Stinger, il capo della spedizione.

La ragazza si chiamava Kate Norton ed era l'unica sopravvissuta del gruppo di Kansas City, recentemente attaccato e completamente distrutto dai Lions di Detroit. Il capo di questa feroce banda, un certo Mad Dog Michigan, le aveva risparmiato la vita perché si era perdutamente innamorato di lei. Mad Dog è un superagente della C.A.O.S. che è riuscito a fuggire dal penitenziario di massima sicurezza di Pontiac, vicino a Detroit; insieme alla sua banda, composta prevalentemente da ex-agenti della famigerata organizzazione terroristica, si stava dirigendo verso la Zona Militare di Fort Hood, nei pressi di Killeen, Texas, l'arsenale più fornito di tutti gli Stati Uniti. Lì sperava di trovare armi sufficienti per rifornire gli altri gruppi della C.A.O.S. che controllano parecchie città lungo la costa orientale. Kate è riuscita a rubare una moto e ad allontanarsi dal campo, ma Mad Dog è un osso duro, e ha deciso di riprenderla a tutti i costi! Ha incaricato suo fratello Stinger e un gruppetto di ragazzi in gamba di inseguirla e catturarla: e infatti erano loro che avevano rintracciato Kate a Sherman.

Quando Mad Dog ha saputo dell'uccisione di Stinger ha giurato di fartela pagare molto cara. Ha cambiato improvvisamente i suoi programmi: ha accantonato il progetto di saccheggiare Fort Hood e si è lanciato all'inseguimento del tuo gruppo, che nel frattempo si era messo in marcia attraverso il Texas centrale. Il viaggio verso Big Spring è stato pieno di difficoltà e pericoli, ma nonostante tutti i problemi hai cominciato a provare un tenero sentimento nei confronti di Kate, ed hai anche la sicurezza di essere ricambiato.

Mancavano pochissime miglia a Big Spring quando è accaduto l'imprevedibile! Il territorio intorno alla città era controllato da una banda di motociclisti, i Mavericks, i quali non si sono lasciati sfuggire l'occasione di attaccare il vostro convoglio, e durante il combattimento sono riusciti a catturare e rapire la tua giovane amica. Il vostro convoglio è stato accolto calorosamente dai membri del gruppo di Big Spring, ma tu non avevi nessuna voglia di festeggiare: il pensiero che Kate fosse prigioniera ti ha rovinato la gioia dell'arrivo. Hai giurato di salvarla, e da quel momento non hai pensato ad altro che ad escogitare un piano per toglierla dalle mani di Mad Dog.

Per caso avete saputo che il capo dei Mavericks, un certo Amex Gold, era stato un agente della C.A.O.S. ed aveva lavorato alle dipendenze di Mad Dog Michigan prima del Disastro. Durante un colloquio segreto ha espresso a Mad Dog il desiderio di unirsi ai Lions, e come segno tangibile di fedeltà al suo ex-superiore gli aveva offerto in dono la giovane Kate. I Lions ed i Mavericks hanno deciso di attaccare Big Spring, ma nonostante la loro superiorità numerica non sono riu-

sciti a superare le mura fortificate dell'insediamento e hanno dovuto ritirarsi subendo grosse perdite.

Il giorno successivo all'attacco Pop Ewell è riuscito ad individuare la frequenza radio impiegata dai banditi, e ha potuto ascoltare le loro comunicazioni. Le notizie raccolte erano di eccezionale gravità! Mad Dog aveva ordinato ad un'altra banda della C.A.O.S. insediata a New Orleans - i Saints - di raggiungerlo e di unirsi alla sua. Il loro arrivo era programmato entro una settimana. Inoltre Mad Dog ha organizzato un incontro con Mekong Mike, il capo degli Angelinos, una banda che controlla la città di San Angelo: gli ha proposto di allearsi, offrendo armi e munizioni in cambio del suo aiuto per distruggere l'insediamento di Big Spring.

Due giorni più tardi Mad Dog Michigan è partito per San Angelo alla testa di una spedizione motorizzata di oltre 200 uomini. I pochi rimasti con Amex Gold hanno cercato di farvi credere che eravate ancora circondati dalle due bande al completo, ma il trucco non ha funzionato. I membri più anziani del gruppo hanno convocato una riunione, durante la quale si è deciso di sfruttare l'occasione favorevole: le forze nemiche erano notevolmente ridotte, e prima dell'arrivo della banda di New Orleans bisognava assolutamente tentare la fuga.

L'unico modo per raggiungere Tucson era percorrere l'Autostrada Federale numero 10 ed attraversare i territori aridi e desolati del Texas occidentale. Il viaggio è stato organizzato con molta cura: esattamente a metà strada tra Big Spring e Tucson si trova El Paso, scelta all'unanimità come prima tappa. L'autostrada che conduce a El Paso attraversa un territorio impervio e selvaggio, e quella era la prova di resistenza e di forza più dura nel vostro lungo ed estenuante viaggio verso la California.

Favorito dall'oscurità, il convoglio è riuscito a fuggire da Big Spring e a dirigersi verso est, e solo allora hai potuto finalmente tentare di salvare Kate. Appena si è presentata l'occasione hai comunicato la tua decisione agli altri e, anche se con riluttanza, la comunità ti ha dato il permesso di lasciare il convoglio e di andare a San Angelo: dovevi infiltrarti nelle file nemiche durante l'incontro tra la banda degli Angelinos e quella dei Lions, con la speranza di trovare Kate laggiù. La tua abilità e il tuo coraggio sono stati premiati: sei riuscito a trovarla e a portarla in salvo proprio sotto il naso dei capi delle bande. Durante la vostra fuga hai ucciso Mekong Mike, il leader degli Angelinos, e sei riuscito a rubare una mappa a Mad Dog Michigan. Solo più tardi hai scoperto che quella mappa contiene delle indicazioni di vitale importanza, riguardanti i piani che la C.A.O.S. ha elaborato per conquistare l'intero territorio degli Stati Uniti d'America.

Durante la vostra fuga verso ovest avete incontrato tre soldati, tre sopravvissuti di una postazione della Lega per la Difesa Mondiale nel Texas del Sud; erano anch'essi diretti a El Paso, dove si trova il resto del loro gruppo di commandos. Vi siete uniti a loro, e assieme vi siete ricongiunti con il convoglio all'imbocco dell'unica strada percorribile che attraversa le Apache Mountains. Proprio tra queste montagne stava infuriando un aspro combattimento tra i Mavericks e

un gruppo di desperados messicani che avevano oltrepassato il confine in cerca di cibo e rifornimenti; e il convoglio è stato costretto ad attraversare questa zona di fuoco prima di riuscire a raggiungere la destinazione. In città i commandos della L.D.M. che difendevano la postazione militare di Fort Bliss vi hanno riservato un caldo benvenuto. I festeggiamenti per il vostro arrivo sono durati molti giorni, ma il clima di esultanza per la vittoria è stato rovinato dalla comparsa improvvisa di Mad Dog Michigan alla testa di un piccolo esercito costituito da più di 1.000 uomini. Mad Dog è riuscito a persuadere i Mexicans, i Mavericks e i Saints a unirsi a lui e a combattere per la sua causa. La situazione appariva disperata. Il numero delle forze nemiche era talmente superiore a quello della L.D.M. che i vostri comandanti hanno tentato di negoziare con Mad Dog, ma questi ha respinto con disprezzo ogni loro tentativo, lanciando al capitano Frankland un messaggio in cui riaffermava la sua volontà di vendicare la morte del fratello. Le sue parole sono state semplici e brutali: non avrebbe lasciato uscire vivo da El Paso un solo uomo della comunità. Mad Dog ha sistemato il suo quartier generale a Ciudad Juarez, sulla riva messicana del Rio Grande, da dove ha diretto le operazioni di accerchiamento e assedio della comunità.

Per due settimane Mad Dog ha lanciato ripetuti attacchi con l'intento di indebolire le vostre difese. La comunità ha resistito, ma questi continui assalti hanno incominciato a logorare, oltre alle vostre forze, anche le vostre speranze di uscire vivi da El Paso e di riuscire a raggiungere Tucson sani e salvi. Poi, un giorno, siete riusciti a intercettare un messaggio radio che ha fatto precipitare le cose. Un convoglio di camion nemici si stava dirigendo verso il quartier generale di Ciudad Juarez. A bordo dei camion si trovavano esplosivi di grande potenza che sarebbero serviti a fare saltare in aria Fort Bliss e ogni forma di vita contenuta in esso. Era necessario fare qualcosa per impedire che Mad Dog si servisse di quegli esplosivi; così i comandanti di Fort Bliss hanno formulato un piano disperato, con lo scopo di disorientare il nemico per un tempo sufficiente a farvi uscire tutti da El Paso.

Il piano prevede la distruzione degli esplosivi appena fossero arrivati a Ciudad Juarez, in modo da impedire a Mad Dog di usarli contro la comunità. Si tratta di una missione pericolosa e potenzialmente suicida, troppo ardua per un solo uomo. Così il capitano Frankland si offre volontario per guidare la missione e chiede a tre volontari di unirsi a lui nell'impresa. Il sergente Haskell e il marine Knott della L.D.M. accettano di accompagnarlo, ma non c'è nessun altro che si faccia avanti come quarto uomo. Il futuro della comunità dipende dal successo di questa rischiosissima missione: con questo pensiero fisso nella mente, chiami a raccolta tutto il tuo coraggio e ti offri volontario come quarto membro della squadra.

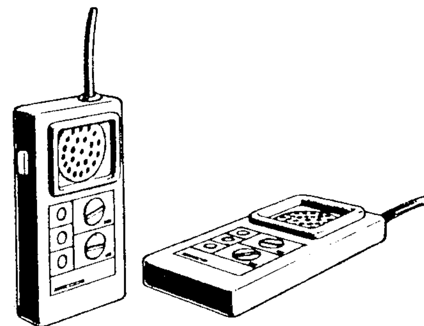
Armati di mine a percussione vi infiltrate nella base di Mad Dog e riuscite a far saltare gli esplosivi poco dopo il loro arrivo a Ciudad Juarez. L'inaspettata distruzione della base ha gettato l'intera banda criminale nel panico, e ciò ha permesso alla comunità di fuggire da Fort Bliss senza spargimento di sangue. Mentre i vostri compagni si dirigono verso Tucson,

voi quattro riuscite a scappare lungo il confine messicano a bordo di un camion rubato. Il piano prevede un incontro con il resto della comunità il giorno successivo, ma dei guasti meccanici e i ripetuti attacchi degli esploratori di Mad Dog vi impediscono di raggiungere i vostri amici. Inferocito dal violento attacco e dalle perdite subite, Mad Dog ha convocato Helmut Varken, il peggiore assassino dell'intera organizzazione C.A.O.S.. Con implacabile ferocia Varken vi insegue durante la traversata delle insidiose montagne nell'Arizona meridionale e riesce ad assassinare uno dopo l'altro i tuoi compagni. Tu sei l'unico sopravvissuto!

Nella decisiva resa dei conti, che si svolge nella storica piazza del municipio della cittadina di Tombstone, affronti Varken e riesci a vendicare la morte dei tuoi tre compagni. A bordo della moto del tuo nemico percorri l'Autostrada Federale numero 10 e segui le tracce lasciate dai pneumatici del convoglio il giorno prima fino alla città di Benson, quaranta miglia a sud-est di Tucson. Là, inaspettatamente, incontri Kate Norton. Non avendovi visti arrivare, i vostri compagni hanno pensato che siete morti tutti e quattro a Ciudad Juarez. Solo Kate ha creduto fermamente nell'esito positivo della missione e ha chiesto il permesso di rimanere ad aspettarvi a Benson.

Alla guida della tua spider partite insieme per percorrere l'ultimo tratto di strada che vi divide da Tucson. Ma l'improvvisa apparizione di una macchina da corsa blindata preannuncia una variazione dei vostri piani. Dallo specchietto retrovisore vedi al volante Mad Dog Michigan, il tuo nemico mortale. Il combattimento è inevitabile, ma dovete tentare l'impossibile per raggiungere la sicura fortezza di Tucson. La battaglia è senza esclusione di colpi e culmina in uno scontro frontale che manda il tuo nemico a capofitto nelle acque del Pantona River.

Tu e Kate potete finalmente entrare nella fortezza di Tucson e venite accolti da veri eroi. I vostri amici sono felici di vedervi tornare sani e salvi, anche se più di una volta hanno temuto di non rivedervi mai più. La notizia della morte dei tuoi compagni rattrista l'intera comunità, ma è di conforto la certezza che la loro memoria sarà sempre viva nei cuori di tutti: senza il loro coraggio, e il sacrificio delle loro vite, il convoglio non sarebbe mai arrivato fino a Tucson.



LE REGOLE DEL GIOCO

Prima di iniziare l'avventura devi determinare le tue caratteristiche personali, il tuo equipaggiamento e le armi a tua disposizione. All'inizio del libro trovi il **Registro d'Azione** del personaggio: ti servirà per annotare le caratteristiche di Mark Phoenix. Poiché probabilmente giocherai più volte, è meglio che tu scriva a matita sul Registro d'Azione; se preferisci, puoi anche fotocopiarlo o riprodurlo su un cartoncino o un foglietto.

Le tue caratteristiche personali comprendono due qualità basilari: **Combattività** e **Resistenza**. Per calcolare il punteggio iniziale di Combattività punta ad occhi chiusi una matita sulla **Tabella del Destino** che trovi in fondo al libro. Se hai toccato lo zero non hai nessun punto. Al risultato così ottenuto aggiungi 10 e trascrivi il totale nella casella "Combattività" del Registro d'Azione. Quando dovrai affrontare un avversario in combattimento la tua Combattività verrà confrontata con quella del tuo nemico: è importante quindi avere un punteggio piuttosto alto.

Per calcolare il punteggio iniziale di Resistenza devi ripetere lo stesso procedimento, ma questa volta aggiungi 20 al numero ottenuto dalla Tabella del Destino e trascrivi il totale nella casella "Resistenza" del Registro d'Azione. Se vieni ferito durante un combattimento oppure in altre occasioni nel corso dell'avventura, perdi punti di Resistenza. Se in qualsiasi momento della missione li esaurisci, Mark Phoenix muore e l'avventura finisce.

Abbi cura dei tuoi punti di Resistenza, ma non esitare ad impiegarli quando lo scopo ti sembra valido. In determinate occasioni potrai avere la possibilità di recuperare punti, ma ricorda che in nessun caso potrai superare il punteggio iniziale.

CARATTERISTICHE DI SOPRAVVIVENZA

Dal giorno in cui sei ritornato in superficie hai dovuto sviluppare diverse qualità ed istinti per difendere te stesso e il tuo gruppo.

Nel Registro d'Azione trovi elencate le 5 caratteristiche di sopravvivenza basilari:

Guida
L'abilità di condurre veicoli a motore, automobili, moto e camion.

Mira
La familiarità ed esperienza nell'uso delle armi: pistole, mitra, carabine e fucili.

Orientamento
La capacità, dovuta anche all'esperienza, di sopravvivere in un ambiente ostile e sconosciuto.

Agilità
L'allenamento fisico, la velocità dei riflessi e la rapidità nei movimenti.

Intelligenza
L'acutezza mentale, l'intelligenza, la capacità di valutare le informazioni a tua disposizione, e in genere la cultura e le nozioni che hai acquisito.

La tua abilità in queste cinque caratteristiche viene misurata in punti. Inizi l'avventura con 3 punti per ogni caratteristica. Però prima di iniziare la missione hai a disposizione 4 punti aggiuntivi che puoi assegnare ad una particolare caratteristica oppure ripartire a tuo piacimento tra tutte e cinque. Durante l'avventura verrai messo a dura prova: è importante quindi che il punteggio sia alto in modo da garantire maggiori probabilità di sopravvivenza.

Se questa è la tua prima avventura dei "Guerrieri della Strada" il punteggio totale delle cinque caratteristiche è 19:5 caratteristiche x 3 punti = 15 + 4 punti aggiuntivi = 19 punti.



EQUIPAGGIAMENTO

Oltre ai vestiti, hai molti altri oggetti che costituiscono il tuo equipaggiamento iniziale: uno zaino, una cintura con una cartucciera, una cassetta di pronto soccorso, una borraccia ed un coltello da caccia. Hai anche una carta geografica dell'Arizona meridionale e della California (vedi all'inizio del libro), che porti in una tasca interna del tuo giubbotto di cuoio.

Zaino
Nello zaino puoi mettere fino a dieci oggetti differenti. Però se porti più di tre oggetti la tua Agilità si ridurrà di un punto. Se porti più di sei oggetti, essa verrà ridotta di 2 punti. Se lo zaino è pieno la tua Agilità verrà ridotta di 3 punti.

Devi essere ben equipaggiato per poter affrontare la difficile missione che ti aspetta. Scegli fino a quattro oggetti da questo elenco:

Torcia solare
Granata da guerra
Binocolo
Bussola
Radio C.B.
Corda
Tre pasti (ogni pasto occupa uno spazio nello zaino)
Sega flessibile
Razzo di segnalazione

Riporta gli oggetti scelti nel Registro d'Azione, e se hai scelto quattro oggetti modifica il punteggio di Agilità.

Durante l'avventura puoi trovare ed impossessarti di oggetti molto utili. Li riconoscerai perché saranno scritti in **neretto**: se non ci sono indicazioni contrarie, puoi prenderli e conservarli nel tuo zaino.

Durante l'intera missione dovrai mangiare regolarmente. Se non possiedi del cibo quando ti viene detto di mangiare perdi 3 punti di Resistenza.

Cartucciera
Nella cartucciera conservi le munizioni per le tue armi. Una cartucciera contiene al massimo:

40 proiettili da 9 mm per pistola o mitra

oppure

20 proiettili da 7,62 mm per carabina

oppure

10 proiettili calibro 12 per fucile a pompa.

Se hai intenzione di portare munizioni di calibri diversi usa la seguente regola per calcolare lo spazio nella cartucciera:

4 x 9 mm = 2 x 7,62 mm = 1 x calibro 12

Puoi portare anche delle munizioni aggiuntive nello zaino: ricorda però che una quantità di proiettili equivalente a quella contenuta nella cartucciera (o anche inferiore) occupa comunque **un posto** nello zaino.

Cassetta di pronto soccorso
Una cassetta di pronto soccorso ben fornita è di vitale importanza se vuoi sopravvivere in condizioni difficili, o se vieni ferito in combattimento o in altre circostanze. Contiene tutto il materiale di pronto soccorso necessario, bende, disinfettanti, antibiotici, compresse per depurare l'acqua, sulfamidici, analgesici, compresse di iodio per ritardare l'assorbimento delle radiazioni e materiale per piccoli interventi chirurgici.

Per comodità il materiale viene raggruppato in unità, e per scoprire quante unità hai a disposizione scegli ad occhi chiusi un numero sulla Tabella del Destino (0 equivale a 10) e aggiungi 2. Il risultato rappresenta le unità disponibili all'inizio dell'avventura. Il numero massimo di unità che puoi avere a disposizione è 12. Ricorda di annotarle nell'apposita casella sul Registro d'Azione.

Puoi usare unità di pronto soccorso anche per recuperare i punti di Resistenza persi. Ogni unità ti fa recuperare 3 punti, ma non puoi sfruttare questa opportunità quando ti viene espressamente detto di mangiare o bere.

Borraccia
L'acqua è essenziale per vivere, e la tua vita dipende da una scorta sufficiente di acqua non contaminata. Devi ricordarti di bere ad intervalli regolari durante tutta l'avventura se non vuoi mettere a repentaglio l'esito della missione. Una razione d'acqua equivale ad un quarto di litro e la tua borraccia contiene un litro d'acqua, la quantità sufficiente per una giornata. Quando ti verrà consigliato di bere ricordati di cancellare una razione d'acqua dall'apposita casella del Registro d'Azione.

Se però hai finito le tue riserve d'acqua e non puoi bere, perdi 3 punti di Resistenza.

ARMI

Armi da combattimento corpo a corpo

Queste armi ti serviranno nei combattimenti ravvicinati. Inizi l'avventura armato di un coltello da caccia che, durante il combattimento, aumenta di 2 punti la tua Combattività. Riportalo nel foglio "Armi" del Registro d'Azione.

Se trovi un'arma nel corso dell'avventura puoi prenderla per usarla in seguito. Vedrai che le armi trovate durante la tua missione riportano un numero tra parentesi, ad esempio: Machete (3). Esso indica di quanti punti aumenta la tua Combattività se lo impieghi durante un combattimento.

Puoi portare al massimo due armi da combattimento corpo a corpo.

Armi da fuoco

In questa avventura esistono solo 4 tipi di armi da fuoco:

Pistola
Mitra
Fucile a pompa
Carabina

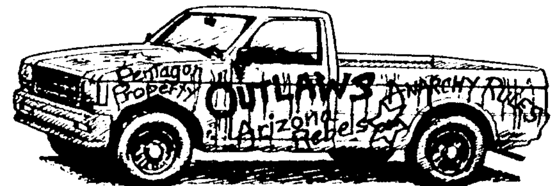
Se questa è la tua prima avventura dei "Guerrieri della Strada", inizi la tua missione armato solamente di una di queste armi. Scegli bene e poi annota l'arma, le modalità di fuoco e il calibro nel foglio "Armi" del Registro d'Azione.

Se vuoi usare un'arma da fuoco dovrai disporre anche di munizioni sufficienti del giusto calibro. Nella tabella seguente trovi il calibro di ogni arma, il numero di proiettili impiegati ogni volta che l'arma spara (Modalità di fuoco), e il numero di colpi di cui disponi all'inizio dell'avventura:

	Calibro	Modalità di fuoco	Colpi iniziali
PISTOLA	9 mm	1	8
MITRA	9 mm	6	30
FUCILE A POMPA	12 mm	1	4
CARABINA	7,62 mm	1	4

Il numero iniziale di colpi deve essere riportato nel foglio "Munizioni" del Registro d'Azione. Non puoi usare le armi da fuoco se sei senza munizioni oppure se possiedi proiettili di calibro sbagliato. Tuttavia ti si può presentare l'opportunità di reintegrare la scorta di munizioni, oppure di trovare un'arma dello stesso calibro dei proiettili in tuo possesso.

Puoi portare al massimo tre armi da fuoco. Per ogni arma da fuoco che porti con te (esclusa la prima) devi ridurre la tua Agilità di un punto.



COMBATTIMENTO CORPO A CORPO

Ti capiterà spesso di imbatterti in avversari con i quali dovrai ingaggiare combattimenti corpo a corpo. Il nemico avrà un suo punteggio di Combattività e Resistenza. Lo scopo del combattimento è uccidere l'avversario annullando la sua Resistenza e cercando di conservare intatto il tuo punteggio.

All'inizio del combattimento annota i punteggi di Resistenza di Mark e del suo avversario nelle apposite caselle sul Registro d'Azione. Il combattimento si svolgerà seguendo questa sequenza:

1. Somma al punteggio di Combattività i punti extra (bonus) che ottieni con l'impiego di una delle armi in tuo possesso.
2. Sottrai dal precedente totale il punteggio di Combattività del tuo avversario. Il risultato darà il **Rapporto di Forza** che devi annotare sul Registro d'Azione.

Esempio
Mark Phoenix possiede un punteggio di Combattività pari a 17, e viene attaccato da uno della banda dei Renegade, la cui Combattività è pari a 18. Mark non può evitare lo scontro e deve perciò affrontare il suo avversario. È in possesso del coltello da caccia che aumenta di 2 punti la sua Combattività: Mark avrà quindi 19 punti di Combattività. Sottrai la Combattività del bandito da quella di Mark ed ottieni il Rapporto di Forza pari a +1 (19 - 18 = 1). Ricordati di segnare questo risultato sul Registro d'Azione.

3. Dopo avere calcolato il Rapporto di Forza estrai un numero nella Tabella del Destino.
4. Vai alla tabella **Risultati di Combattimento** in fondo al libro: nella prima riga orizzontale della tabella trovi i numeri del Rapporto di Forza. Cerca in questa riga il tuo Rapporto di Forza e nella colonna verticale cerca il numero uscito dalla Tabella del Destino. Nel punto d'incontro troverai la casella che riporta i punti di Resistenza persi da Mark e dal suo avversario (**N** indica i punti persi dal nemico; **MP** indica quelli persi da Mark Phoenix).

Esempio
Hai appena calcolato che il Rapporto di Forza tra Mark Phoenix e il bandito è +1. Se nella Tabella del Destino è uscito il numero 4, il risultato del primo scontro del combattimento è che Mark Phoenix perde 3 punti di Resistenza mentre il tuo avversario ne perde 4.

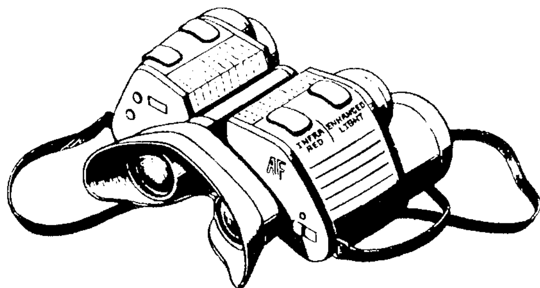
5. Sul Registro d'Azione riporta le variazioni dei punteggi di Mark e del suo avversario.
6. Se non ti vengono impartite istruzioni diverse, oppure se non ti viene data la possibilità di evitare il combattimento, inizia il secondo scontro del combattimento.
7. Ripeti la medesima sequenza dal punto 3.

Il combattimento continua finché la Resistenza di Mark o quella dell'avversario si annulla. Il personaggio con un punteggio di Resistenza pari a zero è considerato morto. Se muore Mark Phoenix l'avventura è finita. Se invece muore l'avversario, Mark

Phoenix continua la sua missione con il punteggio di Resistenza ridotto.

Troverai un riassunto delle Regole di Combattimento in fondo al libro.

A volte potrai avere la possibilità di evitare il combattimento diretto. Se stai già combattendo e decidi di fuggire, segui le regole fino a calcolare i nuovi punteggi di Resistenza. I punti persi dal nemico verranno ignorati, mentre Mark perderà i suoi. Questo è il rischio della fuga! Comunque puoi sfuggire al combattimento solo se questa possibilità viene prevista espressamente nel testo.



1

Il giorno dopo il vostro arrivo alla base aerea di Davis-Monthan, il centro fortificato della colonia di Tucson, la banda armata di Mad Dog Michigan toglie l'assedio. Un gruppo di esploratori viene mandato sulle tracce del nemico e dopo alcune ore ritorna con la notizia che la banda si è ritirata a Nogales, una cittadina sulla frontiera messicana. La fuga precipitosa del nemico sembrerebbe confermare l'idea che Mad Dog sia morto annegato nelle acque del Pantona River.

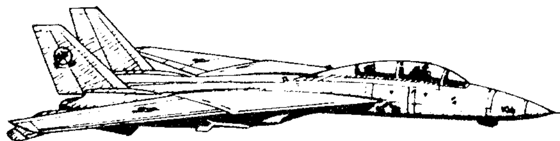
Grazie all'arrivo del vostro convoglio adesso la colonia di Tucson conta 130 persone. Le scorte di cibo e acqua sono abbondanti e la vostra cisterna di benzina garantisce il rifornimento fino alla California. Mike Gorgas, un ex procuratore distrettuale ora a capo della comunità di Tucson, esorta gli altri capi a prepararsi a lasciare la fortezza, per dirigersi senza ulteriori indugi verso ovest. La banda nemica ha subito notevoli perdite, ma presto o tardi, incattivita dalla penuria di scorte o desiderosa di vendetta, sicuramente sferrerà un attacco in piena regola da Nogales.

Esiste anche la minaccia di un attacco da parte degli Outlaws, una banda particolarmente feroce che controlla la città di Phoenix. Il loro capo è un certo Shiloh, un criminale espulso dalla California prima del Disastro a causa degli atroci crimini e assassinii da lui perpetrati nella città di Los Angeles, ed esiliato in un territorio desolato che si trova ad oriente del confine californiano. Negli ultimi mesi lui e la sua banda hanno portato contro la colonia di Tucson numerosi attacchi, che hanno comportato notevoli perdite da entrambe le parti.

È arrivato il momento di organizzare l'ultima parte del viaggio verso la California. L'intera comunità decide che conviene evitare qualsiasi contatto con la banda di Shiloh. L'Autostrada Federale numero 10 rappresenta il percorso più rapido da Tucson, ma sfortunatamente attraversa il centro di Phoenix. La sola alternativa è raggiungere Arizona City e da lì imboccare l'Autostrada Federale numero 8. Così il convoglio potrà attraversare l'Arizona meridionale fino a Yuma, passare il fiume Colorado, e attraverso le montagne e i deserti della California sud-occidentale raggiungere la meta: la città di San Diego.

Purtroppo gran parte dei territori a sud di Phoenix sono controllati dalla banda degli Outlaws. Per evitare il pericolo rappresentato dalle pattuglie nemiche, la comunità decide di inviare in avanscoperta un gruppo di esploratori: mentre fervono i preparativi finali, assieme ad altri tre compagni parti lungo l'Autostrada Federale numero 10 per assicurarti che almeno il primo tratto sia percorribile senza pericoli.

Vai al **235**.



2

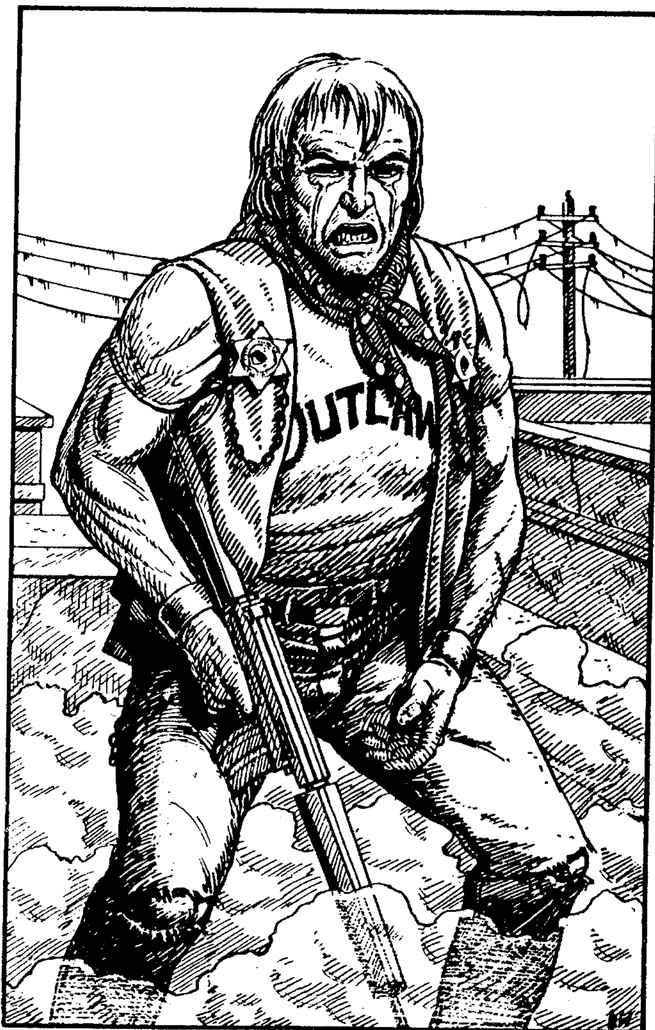
Contro l'orizzonte si staglia un'imponente torre di osservazione che domina tutte le colline circostanti. Un tempo dalla sua sommità i turisti godevano lo splendido panorama del deserto di Anza-Borrego, mentre ora offre l'ubicazione ideale per un radiotrasmettitore.

Abbandoni l'autostrada e assieme al convoglio segui le indicazioni verso la torre. Purtroppo l'ascensore è completamente fuori uso. Il potente radiotrasmettitore di GD1 deve essere trasportato in spalla fino in cima, ma finalmente, dopo molti tentativi, Pop riesce finalmente a mettersi in contatto radio con Pine Valley.

Inizialmente l'avamposto di Pine Valley è convinto di ricevere un messaggio civetta del nemico, ma quando alcuni coloni di Tucson, agenti operativi della L.D.M. prima del fatidico "Giorno", trasmettono i loro codici segreti, tutti i problemi si appianano. Pine Valley richiede un'autorizzazione speciale al comando militare di Los Angeles affinché possiate entrare nella Fortezza California. Il permesso tuttavia viene concesso ad alcune condizioni. Viene fissata un'ora X: il convoglio deve raggiungere Pine Valley alle 11 antemeridiane, esattamente tra un'ora, se vuole passare senza difficoltà il posto di controllo, e deve assolutamente mantenere il silenzio radio. Infatti la frequenza da voi usata finora per le radiotrasmissioni è conosciuta dalla banda dei Chargers ed è soggetta a frequenti interferenze. Pop accetta tutte le condizioni per il bene dell'intera comunità.

Emozionati e impazienti, tutti i membri della comunità ritornano ai propri veicoli e si preparano per l'ultimo tratto di strada che li separa da Pine Valley. Tu sei uno degli ultimi a lasciare la torre; hai quasi raggiunto gli altri quando dall'alto senti Rickenbacker urlare: "Maledizione, un convoglio nemico ci sta inseguendo!"

Vai al **320**.



(fig. 1) Il bandito non si rende conto di ciò che sta succedendo.

3

"Ehi, amico! Metti giù quell'arma! Non siamo banditi!"

"E chi me lo dice?" replica l'uomo con sarcasmo. "Preferisco non rischiare di rimetterci la pelle. Perché tu e il tuo amico non uscite dalla macchina e mostrate le vostre belle facce?"

Se obbedisci ai suoi ordini, vai al **263**.
Se invece non gli dai ascolto, vai al **326**.

4

La raffica che hai appena sparato colpisce il tuo nemico in pieno, scaraventandolo giù dal pendio. La tua mira infallibile sgomenta l'intero drappello nemico e l'attacco subisce un momento d'arresto: dopo lunghi attimi di panico, assisti soddisfatto alla ritirata precipitosa del nemico verso i camion parcheggiati in mezzo alla strada.

Vai al **141**.

5 *(fig. 1)*

Ti proteggi il volto con la maglietta per evitare il senso di nausea causato dal gas lacrimogeno. Riesci ad allontanarti dalla scaletta, e ti accorgi di non essere l'unica vittima del terribile gas. I banditi sono distesi a terra, in preda ad una tosse atroce e a violenti conati di vomito. Impugni velocemente un'arma e ti avvicini guardingo, nella speranza che gli effetti del lacrimogeno non svaniscano troppo in fretta. Il bandito che se ne stava seduto ti vede, ma stranamente non lancia l'allarme ai compagni.

Non hai un attimo da perdere! Ti getti sul primo bandito e lo immobilizzi con una micidiale stretta al collo. La tua azione improvvisa lo coglie di sorpresa e gli fa sfuggire la carabina di mano. Con un violento strattone lo allontani dal bordo mentre l'arma cade ai piedi del suo compagno. Ormai i suoi amici si sono accorti di te. Uno di loro raccoglie l'arma e si mette a sparare all'impazzata. I proiettili colpiscono il bandito uccidendolo all'istante, ma fortunatamente il suo corpo ti protegge e rimani illeso. Sconvolto dall'imprevisto esito della sua azione, e con gli occhi irritati dal gas, il bandito assiste alla tragica morte del compagno. Prima che riesca a rendersi conto di quanto sta succedendo gli balzi addosso e con un potente calcio gli togli la carabina dalle mani, facendola volare giù dal tetto. Devi sfruttare l'effetto sorpresa di questo attacco improvviso.

Cape Cod
Combattività 14 Resistenza 18

Grazie alla tempestività del tuo attacco e agli effetti devastanti del gas lacrimogeno, durante il primo scontro non perdi nessun punto di Resistenza.

Se vinci il combattimento, vai al **210**.

6

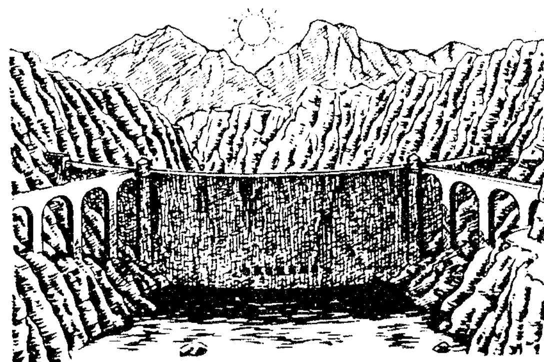
Grazie alla tua prontezza di riflessi esci velocemente dalla colonna per evitare il micidiale proiettile. Il disco metallico sbatte contro un angolo del parabrezza e la forza dell'impatto lo fa rimbalzare lontano. Ma il vetro non regge: tu e Rickenbacker venite colpiti da migliaia di schegge. Perdi 2 punti di Resistenza.

Vai al **216**.

7

Con una glaciale padronanza di te riesci a rompere il lucchetto di metallo arrugginito. Apri precipitosamente la porta e scendi con passo barcollante le scale antincendio tra volute di fumo e vampate di calore. Raggiungi il parcheggio sottostante, e inspiri lentamente e a pieni polmoni l'aria fresca. Le forze ritornano all'istante, e ciò ti permette di fuggire da quell'inferno pochi secondi prima che una tremenda esplosione faccia saltare l'intero magazzino.

Vai al **315**.



8

La tua arma colpisce Mad Dog al petto, aprendogli una profonda ferita. Inferocito dal dolore il tuo nemico indietreggia barcollando, e nel tentativo di restare in equilibrio alza un braccio verso il soffitto. Con questo gesto improvviso la sega a catena che Mad Dog tiene in mano sfiora il rivestimento di legno, e la lama si impiglia in un groviglio di fili elettrici. In preda al panico Mad Dog cerca disperatamente di liberare la

sua temibile arma prima che tu riesca a rimetterti in piedi.

Se vuoi cercare la tua arma da fuoco, vai al **234**.
Se vuoi usare un'altra arma da corpo a corpo, vai al **105**.
Se invece preferisci affrontare il tuo avversario senza armi e approfittare della sua posizione sfavorevole, vai al **27**.

9

La minaccia dell'inseguimento da parte degli Outlaws incombe sull'esito della fuga del convoglio, ma alla periferia della città di Aztec siete costretti a fermarvi. Due dei diciassette veicoli hanno assolutamente bisogno di urgenti riparazioni, dopo l'attacco dei banditi, e altri tre minacciano di fermarsi da un momento all'altro. Non avete ancora perlustrato la strada e la notte si avvicina. L'alternativa più sicura è fermarsi per la notte e disporre i veicoli in cerchio per affrontare eventuali attacchi notturni. Devi assolutamente mangiare qualcosa altrimenti perdi 3 punti di Resistenza.

Alle prime luci dell'alba, assieme a Rickenbacker, Macy e Langdon parti per perlustrare il tratto di strada che dovete percorrere durante la giornata e per cercare eventuali scorte di cibo e di acqua. Intanto Cutter si occupa delle riparazioni, aiutato da Avenal e Rex Tyler, entrambi discolpati dall'accusa dell'uccisione di Mike Gorgas. Cutter è convinto che ci metterà almeno quattro ore, il tempo sufficiente perché la vostra pattuglia perlustri Aztec, Dateland e Mohawk, le tre città che si trovano lungo l'Autostrada Federale numero 8.

Aztec è stata completamente distrutta dalle tempeste radioattive; ritieni che sia inutile girare tra le rovine deserte di questa cittadina e pertanto decidi di proseguire. Dateland si è conservata meglio e forse nel suo centro commerciale riuscirete a trovare delle scorte sufficienti per la colonia. Decidete di dividervi: un gruppo rimane a perlustrare i negozi di Dateland mentre l'altro gruppo prosegue fino a Mohawk, ad una quindicina di miglia di distanza.

Se vuoi rimanere a Dateland per cercare provviste, vai al **246**.
Se invece decidi di proseguire fino a Mohawk, vai al **152**.

10

Cutter nasconde perfettamente il suo disappunto quando gli dai la notizia che l'autostrada è bloccata da una frana. "Dannazione! Dovremo usare badili e olio di gomito!" esclama con il suo tipico accento texano, prima di andare a comunicare la notizia al resto della comunità.

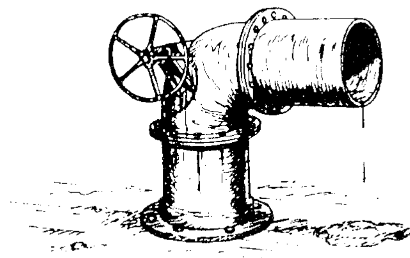
La notizia è sconvolgente, e temi che possa causare tensioni e disperazione in particolare perché tutti sono ancora scioccati dalla tragica morte di Mike Gorgas. Ma con tua enorme sorpresa i coloni reagiscono in modo diverso: si rendono conto della difficoltà del momento e un rinato spirito di sacrificio li mette in azione.

Nel giro di pochi minuti i veicoli sono in moto e l'intero convoglio è pronto a partire. Assieme a Rickenbacker ti metti alla testa della fila e partite in direzione di Smurr. Quando raggiungi il passo ti fermi, e accompagnato dai più anziani esplori i dintorni per valutare l'entità della frana.

La carreggiata diretta a occidente è bloccata da un impenetrabile muro di rocce, in alcuni punti alto oltre cinque metri, mentre il tratto dell'autostrada diretto verso oriente potrebbe essere sgomberato in un paio d'ore di duro lavoro. Cutter comunica la notizia e tutti si rimboccano le maniche, pronti a mettersi subito all'opera.

Se vuoi aiutare i tuoi amici a liberare la strada, vai all'**85**.

Se invece preferisci stare di guardia assieme a Macy e Langdon per avvistare eventuali pattuglie nemiche in perlustrazione, vai al **183**.



11

Riesci a uscire dalla porta esterna e a richiuderla precipitosamente, per impedire ai terribili insetti di seguirti. I loro pungiglioni ti hanno devastato il viso, il collo e le mani. Devi fare in fretta, perché il gonfiore che aumenta progressivamente inizia ad impedirti la vista: se possiedi almeno tre unità di pronto soccorso, puoi medicarti le ferite e recuperare 1 punto di Resistenza. Se puoi farlo, ricorda di cancellare una unità di pronto soccorso.

La medicazione ha richiesto parecchio tempo, ma finalmente sei fuori pericolo. Controlli accuratamente il tuo equipaggiamento e ritorni da Rickenbacker.

Vai al **300**.

12

Con un disperato sforzo di volontà cerchi di ignorare i proiettili mortali che minacciano l'esito della tua missione e concentri ogni tuo sforzo nel raggiungere il vicolo. I secondi passano lentamente, ma la tua eccezionale preparazione fisica ti permette di raggiungere illeso la meta.

Parcheggiato sotto una scala aerea antincendio intravedi un vecchio furgoncino con l'emblema e gli slogan della banda avversaria.

Se vuoi rovistare nel furgone, vai al **335**.

Se invece vuoi salire sul tetto, vai al **196**.

13

Arrivi a Gila Bend un'ora prima del tramonto, ma ormai sembra che sia quasi notte a causa della violenta tempesta di sabbia che ti ha sorpreso per strada.

L'intero convoglio ha già raggiunto la città molto prima del vostro arrivo, e Mike Gorgas vi accoglie a braccia aperte, congratulandosi per la coraggiosa azione strategica che ha distratto i nemici e ha permesso al convoglio di superare incolume il raccordo stradale.

Tutti ti salutano, ma con disappunto noti la mancanza di un volto a te molto caro.

"Dov'è Kate?" chiedi a Cutter che è impegnato a coprire il motore della corriera per impedire alla sabbia finissima di rovinarlo. "È lì dentro" mormora con voce distratta. Hai la netta sensazione che sia successo qualcosa di spiacevole.

Vai al **250**.



14

La fuga precipitosa di quel vigliacco traditore alimenta in te un vortice di sensazioni disgustose. Rabbia e desiderio di vendetta muovono la tua mano. Segui con lo sguardo ogni sua mossa e lentamente punti l'arma, pronto a sparare.

Se usi una pistola, vai all'**82**.
Se usi un mitra, vai al **209**.
Se usi una carabina, vai al **254**.
Se invece usi un fucile a pompa, vai al **106**.

15

Grazie al ricetrasmettitore Cutter riesce a parlare con Pop Ewell e rimane in attesa di una sua risposta.

La trasmissione è disturbata da noiose violente onde elettrostatiche, ma dopo esasperanti attimi d'attesa si sente una voce forte e chiara: "Ce l'abbiamo fatta! Siamo arrivati!"

È la voce di Pop Ewell, e la notizia vi rallegra. Cutter sta trasmettendo altre informazioni quando una vampata di calore ed un'esplosione assordante vi scaraventano a terra. Una granata ha sventrato la porta della casermetta.

Vai al **283**.

16

Con il fiato sospeso rimani immobile a controllare il bandito, nella speranza che non si accorga di nulla. Ad un tratto l'uomo si mette al riparo dal forte vento, dietro un furgoncino, e dopo aver rovistato nella tasca si accende una sigaretta. Fortunatamente ha ripreso a camminare in direzione opposta e si sta allontanando dalla tua auto.

La tempesta di sabbia non accenna a smettere. Ti rimetti al volante diretto verso la Superstrada numero 84. Oltrepassi il raccordo dell'Autostrada Federale numero 8 senza incontrare alcuna difficoltà, imboccando la direzione occidentale verso Gila Bend. Il viaggio sembra interminabile. La paura di arrivare troppo tardi con l'atropina, il terrore che Kate sia caduta in coma e l'impossibilità di aumentare la velocità per non correre il rischio di sbandare ti causano un profondo senso di stanchezza. Perdi 2 punti di Resistenza.

Il vento caldo della bufera ti ha messo sete. Devi assolutamente bere una razione d'acqua altrimenti perdi 3 punti di Resistenza.

Vai al **160**.



17

Ti avvicini con estrema attenzione, ma dalla parte opposta del campeggio senti l'eco di una assordante raffica.

"Rickenbacker l'ha trovato!" esclami a denti stretti e ritorni di corsa verso il parcheggio centrale.

Vai al **259**.

18

Il buio ti impedisce di mirare con precisione, ma appena vedi alcune ombre indistinte muoversi nel mirino premi il grilletto.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Mira.

Se il totale è 5 o meno, vai al **98**.
Se invece è 6 o più, vai al **285**.

19

Seguendo le indicazioni scritte sulla mano percorri le strade deserte di Ajo per oltre un'ora prima di arrivare al Memorial Hospital. Ti precipiti all'interno e cerchi disperatamente la scrivania dell'accettazione, dove potrai trovare l'ubicazione del deposito dei medicinali. Dopo una frenetica ricerca scopri che la soluzione dei tuoi problemi si trova alla fine di un dedalo di corridoi bui.

Se possiedi una **torcia solare**, una **scatola di fiammiferi** oppure un **accendino**, vai al **190**.
Altrimenti vai al **44**.

20

Rickenbacker ti sta aspettando appoggiato alla spider. È riuscito a trovare alcune scatole di cibo e qualche confezione di latte condensato, che metti nel portabagagli assieme al tuo bottino. Stai raccontando della tua fortunosa fuga quando anche Macy e Langdon ritornano. Noti che non sono soli: sul sedile posteriore c'è un uomo con una folta barba.

Vai al **319**.

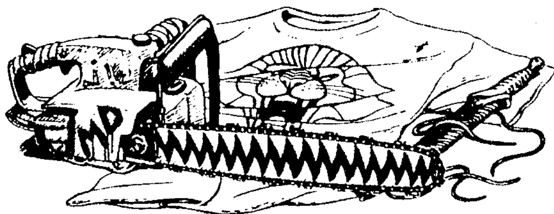
21

Una cascata di scintille illumina la stanza quando la tua arma entra in contatto con la catena dentata della sega. La risata satanica di Mad Dog, che si avvicina per infliggere il colpo decisivo, adesso è davvero insopportabile. Con mano sicura fa oscillare la sua arma nel tentativo di decapitarti, ma grazie alla tua agilità riesci a sfuggire alla morte rotolando sul pavimento. Cerchi disperatamente di rialzarti, ma un vio-

lento capogiro ti impedisce di riguadagnare una buona posizione difensiva. Devi reagire con tempestività se vuoi salvarti da questo spietato avversario! Inspiri profondamente, e impugnando un coltello che trovi sul pavimento cerchi di colpirlo al torace. Alcune macchie di sangue si allargano sulla maglietta del tuo nemico, ma questo non fa altro che eccitarlo maggiormente. Dopo alcuni attimi che ti sembrano interminabili, il sanguinario Mad Dog si prepara a sferrare l'attacco decisivo.

Mad Dog Michigan
Combattività 21 Resistenza 26

Se vinci il combattimento, vai al **350**.



22

Dopo un attento esame del lucchetto hai la netta sensazione che non sarà facile aprire la porta.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Orientamento.

Se possiedi un coltello (2), una **cassetta degli attrezzi** oppure un **cacciavite**, aumenta di 3 punti il totale che hai appena ottenuto.

Se il totale è 9 o meno, vai al **130**.
Se invece è 10 o più, vai al **277**.

23

La notizia ha un effetto devastante sul morale di tutti. I Lions sono a sole due miglia di distanza e si stanno avvicinando a velocità impressionante. Se riescono a raggiungervi non avete nessuna speranza di salvezza. Ma la notizia più strabiliante è un'altra: se arrivano a Pine Valley all'ora X sbaraglieranno le postazioni difensive e saranno in grado di invadere la California meridionale.

"La situazione è disperata" borbotta Cutter davanti ai capi riuniti per fronteggiare la crisi. "A mali estremi, estremi rimedi!"

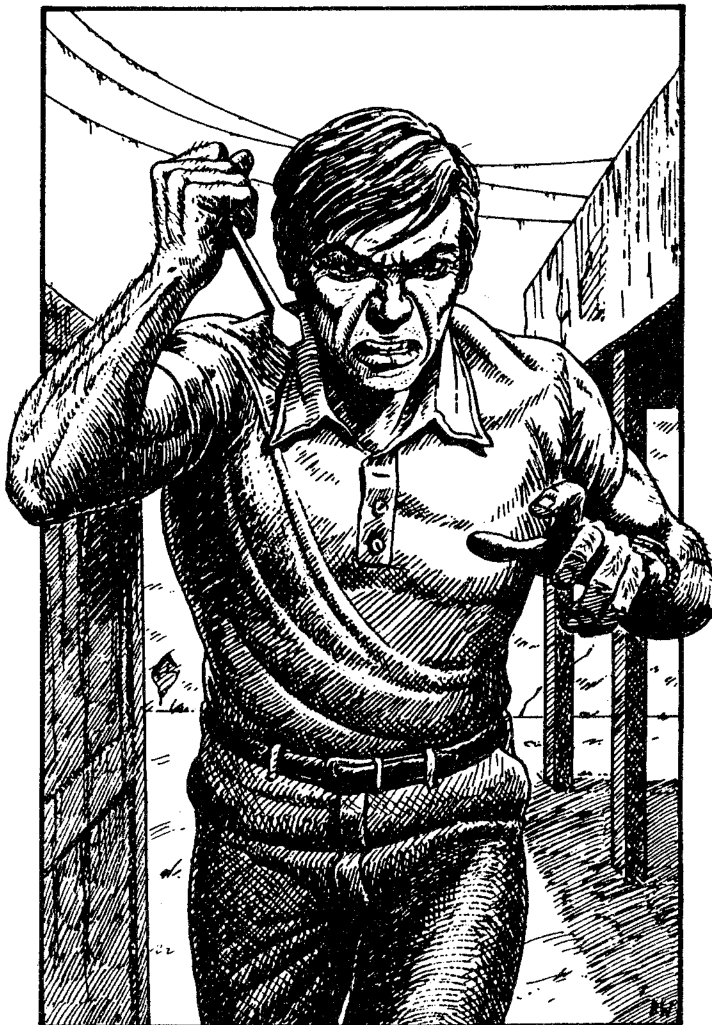
Vai al **262**.

24 *(fig. 2)*

Informi i giudici della tua decisione, e dopo una breve consultazione Cutter Jacks rende noto il verdetto.

"Con una votazione a maggioranza la giuria accusa John Barlow dell'assassinio di Mike Gorgas. Tale reato è soggetto a pena capitale per fucilazione. La sentenza verrà eseguita seduta stante".

Il verdetto causa un brusio d'indignazione generale. Il viso di Barlow si contorce in una smorfia di odio e di vendetta. Con mossa fulminea estrae la pistola dal fodero che porta appeso alla cintura, ma gli uomini della scorta lo disarmano afferrandolo con violenza. Qualcuno tra la folla chiede la revisione del processo, ma nessuno lo ascolta. Nella confusione generale un'altra voce paralizza i movimenti di tutti. È Macy, la sentinella del convoglio, e la notizia che sta urlando ai quattro venti non è affatto piacevole.



(fig. 2) Con un urlo disumano Barlow si getta in avanti nel tentativo di colpirti con la micidiale arma.

"Gli Outlaws stanno per attaccare!"

Quasi contemporaneamente due granate esplodono in mezzo alla piazza, e nelle strade laterali cominciano ad echeggiare gli spari delle mitragliatrici. Tra i membri della colonia è il panico più completo: tutti cercano disperatamente di raggiungere i propri veicoli per prendere le armi prima che sia troppo tardi. Una micidiale raffica sega in due il tavolo dove erano seduti i giudici, e la piazza diventa improvvisamente un vero e proprio campo di battaglia. Impugni la tua arma e ti ripari dietro ad un enorme bidone della spazzatura che si trova in un angolo. Dopo esserti sistemato dietro al nascondiglio ti accorgi di essere fianco a fianco con Barlow, l'uomo che hai appena condannato a morte. Questa vicinanza ti causa un attimo di imbarazzo, ma più inquietante ancora è il cacciavite che l'uomo impugna con aria minacciosa.

Con un urlo disumano Barlow si getta in avanti nel tentativo di colpirti con la micidiale arma.

Barlow

Combattività 16 Resistenza 21

Il suo attacco ti ha colto di sorpresa e riesci ad estrarre un'arma da corpo a corpo solo all'inizio del secondo scontro.

Se vinci il combattimento, vai al **331**.

25

Alzi la tua arma e premi il grilletto proprio nel momento in cui il nemico esce allo scoperto e riprende a sparare. Una pioggia di proiettili perfora la fiancata dell'auto, a pochi centimetri di distanza dal tuo na-

scondiglio, ma subito dopo cala il silenzio. Il bandito ha lasciato cadere l'arma e dopo qualche passo barcollante stramazza al suolo. Rickenbacker non è ancora riuscito a togliere il proiettile difettoso, e innervosito inizia a sbattere l'arma contro il cofano della macchina: la violenza dei colpi libera il proiettile inceppato.

L'improvviso e inquietante silenzio viene disturbato da un rumore di passi affrettati. Ti giri di scatto e vedi due banditi che si appostano sul tetto della banca vicina. Con tutto il fiato che hai in gola avverti Rickenbacker del pericolo incombente. Non avete tempo per mirare e dovete tentare la sorte. Con la forza della disperazione aprite il fuoco verso il tetto nel tentativo di neutralizzare la loro posizione strategica. (Ricorda di cancellare una scarica dalla tua Cartucciera.) La tempestività del vostro attacco dà buoni frutti: i due banditi vengono colpiti in pieno e cadono rovinosamente dal tetto schiantandosi sul selciato sottostante.

"Tutto a posto?" si informa Rickenbacker.

"Tutto a posto!" ribatti con un sospiro di sollievo. "Dovremmo dare un'occhiata nelle loro tasche per vedere se appartenevano alla banda degli Outlaws!"

"Buona idea!" esclama il tuo amico mentre insieme vi dirigete verso i due cadaveri.

Vai al **215**.

26

Con un agile tuffo ti ripari dietro al camion, per evitare la pioggia di proiettili che fuoriesce minacciosa dal mitra del tuo avversario. Sfortunatamente alcune pallottole riescono a perforare la lamiera e penetrano in un contenitore metallico pieno di dinamite. Una scintilla è sufficiente a scatenare una reazione a catena, e l'effetto è spaventoso: un bagliore intensissimo è seguito da un'esplosione devastante, e una vampata di calore ti riduce in un mucchio di cenere.

La tua giovane vita e la tua pericolosa missione si concludono tragicamente qui, sulle sponde assolate del Gila River.



27

Raccogli tutte le tue forze e balzi in piedi per precipitarti addosso a Mad Dog, e con un paio di calci ben assestati lo scaraventi a terra senza fiato. La sega ormai è inutilizzabile, ma il tuo nemico estrae un temibile coltello d'acciaio. La lama è affilatissima e scintilla davanti ai tuoi occhi. Mad Dog si appresta a sferrare un attacco che potrebbe esserti fatale.

Mad Dog Michigan
Combattività 17 Resistenza 20

Se vinci il combattimento, vai al **350**.

28

Hai scoperto il numero mancante! Appena lo inserisci il congegno elettronico scatta e la porta si apre lenta-

mente. Guardi dentro con cautela e rovisti ogni angolo dell'armadio, ma questa volta la fortuna ti assiste: trovi subito una fialetta di atropina.

Controlli che il tappo sia ancora sigillato e infili il potente medicinale nello zaino. Non hai un attimo da perdere adesso! Devi tornare indietro e precipitarti da Kate. Non devi annotare la fiala di atropina nel Registro d'Azione.

Hai ormai raggiunto l'uscita dell'ospedale e ti stai dirigendo verso la spider, quando in lontananza intravedi un bandito armato che sta attraversando il piazzale con una torcia solare. Questo incontro inaspettato ti fa raggelare dallo spavento, e hai appena il tempo di nasconderti dietro ad un cumulo di rottami d'auto. Quell'uomo si sta dirigendo verso la spider, e sicuramente la scoprirà prima che tu riesca a salire e a scappare.

Se vuoi tendergli un'imboscata prima che si avvicini troppo alla spider, vai al **284**.

Se invece decidi di rimanere nascosto e di osservare i suoi spostamenti, vai al **16**.

29

Ritorni alla base, dove è stata convocata una riunione per discutere della situazione. All'unanimità si decide che tutti i veicoli verranno disposti in formazione strategica per rompere il blocco e imboccare l'autostrada diretta verso sud; e che una volta raggiunta la città di Brawley il convoglio continuerà a velocità sostenuta fino ad imboccare l'Autostrada Federale numero 8 nei pressi di El Centro. Cookie fa presente a tutti che quella città è in mano alla temibile banda dei Chargers, ma il suo avvertimento viene ignorato. Quasi tutti i membri della colonia lo guardano ancora con diffidenza, e i pochi che ascoltano le sue parole sono convinti che non esistano altre alternative.

"Se puntiamo sull'effetto sorpresa e sulla velocità, riusciremo ad attraversare El Centro senza che quei bastardi nemmeno se ne accorgano!" esclama Cutter.

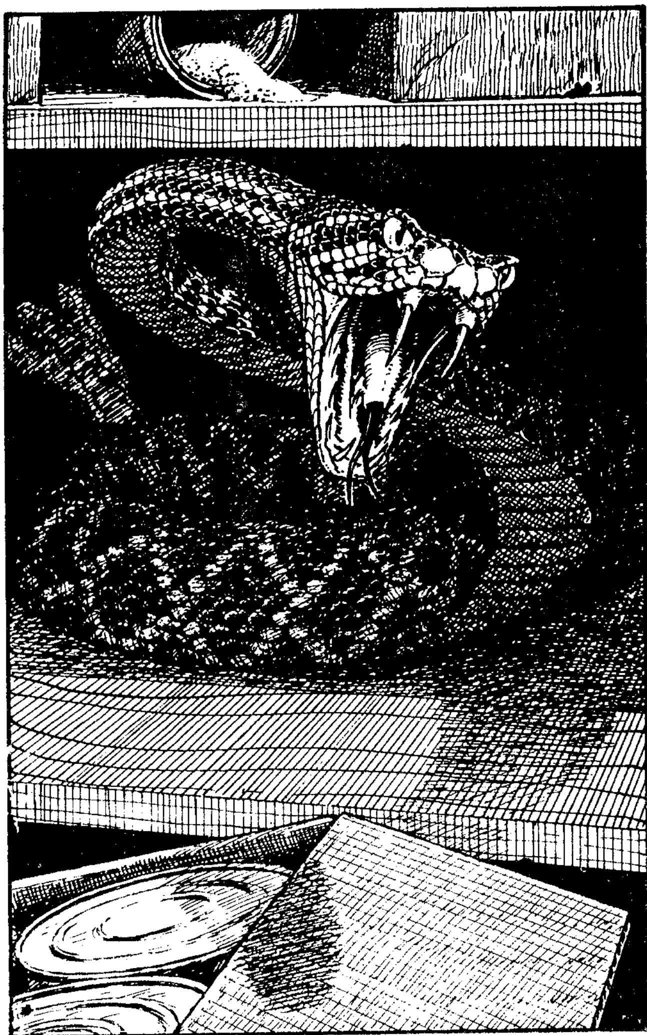
Nel giro di mezz'ora la colonna è pronta. Il camion con rimorchio di Tyler è in testa, mentre con il tuo furgone ti sei messo tra la corriera della GD1 e il Landcruiser. Rimani seduto immobile, in impaziente attesa del segnale di partenza di Pete Tyler.

Vai al **50**.

30

Ascolti con estrema attenzione il piano di Cookie. Propone che tu ti avvicini al ponte a piedi, usando i numerosi cespugli come copertura. Quando avrai raggiunto la posizione più vicina al ponte, Cookie e Rickenbacker si avvicineranno in camion, con Cookie alla guida. Arrivati all'imboccatura del ponte Cookie dovrà uscire e attirare l'attenzione dei banditi urlando: questo dovrebbe essere sufficiente perché i Puma si lancino all'inseguimento e si allontanino dal ponte. Al momento più opportuno Rickenbacker dal camion dovrà aprire il fuoco sui nemici, mentre il tuo compito sarà quello di impedire che raggiungano il loro veicolo per avvertire via radio i compagni.

Forse non sarà un piano eccellente ma non riesci ad escogitare altre alternative. "È un piano molto rischio-



(fig. 3) Il serpente si rizza in tutta la sua lunghezza per azzannarti alla gola.

so" borbotta Rickenbacker. "Ma forse abbiamo buone probabilità di riuscita. In bocca al lupo!"

Un vago senso di nausea ti attanaglia la gola e non riesci a dire nulla. Con un sorriso incerto ti incammini verso il ponte.

Vai al **218**.

31 *(fig. 3)*

Le finestre del supermercato sono incrostate di sporcizia, e non riesci a vedere l'interno. Hai la netta sensazione che al di là del vetro si trovi un vero e proprio tesoro, a tua completa disposizione. Ma le tue speranze svaniscono appena forzi la porta d'entrata.

Nella penombra noti che gran parte della parete posteriore è crollata, e attraverso quell'apertura orde di banditi famelici e volpi incattivite devono essere entrate per saccheggiare quanto c'era di commestibile. Perlustri anche i magazzini sotterranei e scopri una cassa di cibo in scatola. Stai per togliere la cassa dallo scaffale quando improvvisamente capisci perché i predatori l'hanno lasciata intatta.

Dentro la scatola sta dormendo un micidiale serpente a sonagli. La tua improvvisa irruzione lo ha evidentemente disturbato, ed ora, in preda alla paura e alla sorpresa, si rizza in tutta la sua lunghezza per azzannarti alla gola.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al totale dei tuoi punteggi di Orientamento e Agilità.

Se il totale è 12 o meno, vai al **346**.
Se invece è 13 o più, vai al **258**.

32

Tra le folate di vento e sabbia riesci a vedere un vecchio cartello sgangherato che indica l'inizio della città di Ajo. La visibilità è quasi nulla, a causa della bufera e dell'assenza della luna. Gli edifici si delineano all'orizzonte come cupe ombre grigie, senza particolari segni che li contraddistinguano l'uno dall'altro. All'improvviso vieni colto da una tremenda paura: forse non riuscirai a trovare l'ospedale di Ajo, e una fiala del potente antidoto, in tempo per salvare la tua Kate.

Non hai assolutamente idea di dove si possa trovare la soluzione dei tuoi problemi e perciò decidi che è di vitale importanza trovare una cartina topografica della zona. Ti avvicini ad un edificio in modo che i fari della spider illuminino l'insegna appesa alla facciata:

Caserma Guardie Forestali di Ajo

Se decidi di perlustrare l'edificio, vai al **228**.
Se invece vuoi procedere lungo la superstrada, vai al **327**.

33

Premi il grilletto per primo e riesci a battere il tuo nemico sul tempo, ma sfortunatamente il colpo non coglie il bersaglio. Incurante del pericolo il tuo nemico ti fissa con uno sguardo carico d'odio e senza un attimo di esitazione apre il fuoco.

Se decidi di buttarti a terra per evitare i suoi proiettili mortali, vai al **245**.
Se invece vuoi sparare ancora, e hai proiettili sufficienti per farlo, vai al **158**.

34

Alzi l'arma e segui nel mirino la figura del bandito mentre attraversa il ponte. Dal posto in cui ti trovi è difficile prendere la mira, a causa dei pilastri di sostegno del ponte. Però adesso il tuo bersaglio si trova a poche decine di metri dal furgone. È il momento giusto per sparare!

Estrai un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Mira.

Se il totale è 9 o meno, vai al **186**.
Se invece è 10 o più, vai al **233**.



35

Premi l'acceleratore e costringi Avenal a scostarsi per evitare di venire travolto dalla spider. La sua fragorosa risata di scherno ti echeggia insopportabile nelle orecchie, ma non hai nessuna intenzione di prestare attenzione ai perditempo come lui. L'unico chiodo fisso è salvare Kate. Stringi i denti e speri con tutte le tue forze di arrivare in tempo mentre ti dirigi verso il centro di Gila Bend.

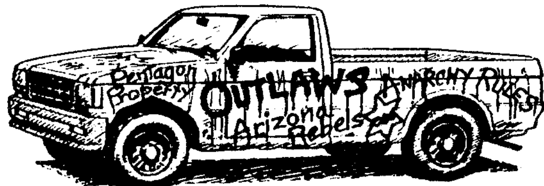
Vai al **342**.

36

Mad Dog si trova a duecento metri di distanza, ma forse la tua potente carabina riuscirebbe a colpirlo dal nascondiglio in cui ti trovi.

Se vuoi tentare di uccidere Mad Dog Michigan, vai al **95**.

Se invece non vuoi sparare, oppure non puoi farlo, vai al **154**.



37

Barlow viene colpito in pieno e la forza dell'urto lo scaraventa a terra. Il rinnegato cerca disperatamente di rialzarsi ma la ferita che gli hai inflitto è mortale. Con un rantolo disumano l'uomo stramazza al suolo. Il suo amico scende dalla moto per aiutarlo, ma quando si rende conto che non c'è più speranza di salvarlo si allontana precipitosamente dalla piazza. Rickenbacker e Cutter attraversano il piazzale, e da dietro un enorme bidone della spazzatura ti coprono la ritirata. Una volta in salvo al loro fianco spieghi come hai affrontato Barlow e le ragioni per cui sei convinto della sua colpevolezza.

"Hai ragione!" esclama Cutter lanciando un'occhiata furtiva al corpo immobile dell'avversario. "Sicuramente era una spia infiltrata. È molto probabile che questo attacco sia stato semplicemente un tentativo degli Outlaws di riprenderselo".

"Già... però sono arrivati troppo tardi!" ribatti caustico.

Dal tuo nascondiglio osservi l'infuriare dei combattimenti. Ormai tutti i coloni si sono armati, e da numerosi punti strategici stanno difendendo con straordinario coraggio i compagni e i veicoli del convoglio. I pochi banditi rimasti sulla piazza sono morti, oppure battono in ritirata... tutti, eccetto uno! Noti infatti un uomo imponente, biondo e vestito con un giubbotto di cuoio borchiato e un paio di pantaloni a righe, che si sta accanendo contro il finestrino della corriera con il calcio del mitra. Non riesci a capire la ragione di quell'azione insensata, ma improvvisamente ti viene in mente che Kate si trova ancora a bordo della corriera. Un nodo alla gola ti impedisce di lanciare l'allarme.

Se decidi di aprire il fuoco contro il bandito prima che riesca ad entrare, e sei in grado di farlo, vai al **270**.

Se invece decidi altrimenti, oppure non hai nessuna arma a disposizione, vai al **181**.

38

Cerchi disperatamente di evitare di venire travolto dall'auto nemica ma sfortunatamente la tua reazione è troppo lenta. L'urto tra i due veicoli è micidiale: vieni travolto e schiacciato dalla tua stessa spider!

La tua giovane vita e la tua rischiosissima missione si concludono tragicamente qui, a Red Rock.

39

Grazie al sofisticato dispositivo a raggi infrarossi del tuo cannocchiale riesci a controllare tutta la città, ma

non vedi nessun segno di attività umana, né di eventuali fonti di calore.

Incoraggiato da questa scoperta decidi di procedere ad una perlustrazione più dettagliata. Rickenbacker trasmette via radio al convoglio la tua decisione. L'unica condizione posta dalla base è che ti tenga in contatto radio ogni cinque minuti per motivi di sicurezza. Se non comunicherai con la base ad intervalli regolari, la comunità provvederà a mandare una squadra di uomini in tuo aiuto.

"Ricevuto!" risponde il tuo amico. "Passo e chiudo!"

Vai al **278**.



40

Cookie sostiene che il convoglio potrebbe attraversare il Colorado River senza difficoltà passando sulla diga di Imperial, qualche miglio a nord della cittadina di Dome. La tua carta geografica conferma le sue parole, ma a quanto pare non esistono strade che vi possano condurre fin là, e temi che i vostri veicoli siano troppo pesanti per una diga così piccola.

Il nuovo arrivato afferma che la cosa è possibile, e dopo un'animata discussione i capi decidono di provare. Il convoglio parte immediatamente per Ligurta, una cittadina che si trova sull'Autostrada Federale numero 8. Hai già perlustrato questo tratto di strada poche ore fa, durante il tuo ritorno da Yuma. Ti metti alla guida del furgoncino ritrovato dietro al cinema nella notte precedente, assieme a Rickenbacker e Cookie, e vi allontanate da Ligurta per raggiungere la piccola città di Dome e setacciarla da cima a fondo. La città è deserta, ma con tuo enorme stupore scopri che più avanti il ponte sul fiume Gila è presidiato da una pattuglia di Puma!

Vai al **109**.



41

Oltrepassato il reparto di radiologia continui a percorrere il corridoio, e improvvisamente ti trovi davanti ad una scalinata che conduce a una doppia porta dotata di spioncini. Oltre il vetro vedi una piccola sala d'aspetto, alcune poltrone, un bancone ed una scrivania. Alla parete è appesa una pianta dettagliata dell'intero ospedale. Devi assolutamente consultarla se vuoi sco-

prire dove si trova il deposito dei medicinali! Afferri la maniglia e spingi, ma dopo alcuni tentativi scopri che entrambi i battenti sono bloccati.

Se vuoi cercare di aprire la porta con uno spintone, vai al **153**.
Se vuoi forzare il lucchetto che blocca la maniglia, vai al **22**.
Se vuoi aprire la porta sparando sulla chiusura, vai al **90**.
Se invece possiedi una **granata da guerra** e vuoi usarla, vai al **107**.

42

Un gigantesco esploratore dei Lions, vestito con una tuta di cuoio e con una collana di denti di orso appesa al collo, si precipita su per il pendio sparando all'impazzata. Con fredda determinazione alzi la pistola e punti l'arma contro il suo torace. Devi fare in fretta, perché il nemico sta aggiustando la mira e quella pioggia di proiettili rappresenta una seria minaccia per la tua incolumità.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Mira.

Se il totale è 9 o meno, vai al **328**.
Se invece è 10 o più, vai al **271**.

43

Estrai l'apparecchio dallo zaino, ma scopri che le batterie sono state distrutte da un proiettile vagante. Cancella la **radio CB** dal Registro d'Azione. Le batterie hanno fermato un proiettile di mitra, salvandoti la vita, ma purtroppo senza una radio non sei in grado di avvertire la colonia dell'imboscata.

Rickenbacker lancia un'occhiata furtiva all'apparecchio ormai inutilizzabile ed imbraccia il mitra. "Saranno qui tra meno di cinque minuti" mormora mentre carica l'arma. "Che ne dici se gli prepariamo una calda accoglienza?"

Il tuo amico si alza di scatto e svuota l'intero caricatore contro il nascondiglio dei nemici. Durante la sparatoria osservi attentamente la zona, e scopri un vicolo laterale a ridosso del cinema dove si sono appostati gli avversari. Un imponente tendone di plastica lo ricopre e questo ti permetterebbe di percorrerlo senza essere scoperto.

Rickenbacker è impegnato a ricaricare la sua potente arma. Con un cenno del capo gli indichi la tua nuova scoperta. "Cerco di sorprenderli alle spalle. Coprimi!" sibili mentre ti prepari a correre.

Il tuo compagno mugugna un assenso e riapre subito il fuoco. Con tutta la potenza delle tue gambe attraversi di corsa la zona scoperta. Ti trovi ad una decina di metri dal telone quando una pioggia di proiettili inizia a martellare il terreno davanti a te.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al punteggio di Agilità.

Se il totale è 5 o meno, vai al **162**.
Se è 6-9, vai al **292**.
Se invece è 10 o più, vai al **12**.

44

Non hai molte alternative: devi localizzare il deposito nell'oscurità più completa. Ti appoggi alla parete e scivoli lentamente lungo il corridoio cercando di seguire il percorso che hai memorizzato poco fa.

Dopo una interminabile ed estenuante camminata, appoggi la mano su una porta che secondo le tue deduzioni dovrebbe essere l'entrata del deposito. Giri la maniglia e fortunatamente la porta è aperta.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino e aggiungilo alla somma dei tuoi punteggi di Intelligenza e Resistenza.

Se il totale è 29 o meno, vai al **140**.
Se invece è 30 o più, vai al **279**.

45

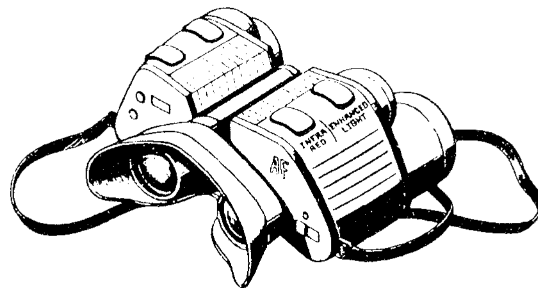
Riprendi la tua posizione alla testa del convoglio e parti per perlustrare la strada mentre il resto della colonna arranca lungo l'Autostrada Federale numero 8. Quando arrivi alla periferia della cittadina di Tacna il sole sta tramontando e la temperatura è scesa velocemente a 20 centigradi. Rallenti e con estrema attenzione vaghi per le strade deserte della città, alla ricerca di qualche indizio che tradisca la presenza di insediamenti umani. Però da quando hai lasciato Gila Bend, tutte le città che hai attraversato non sono altro che ammassi di rovine desolate.

Decidi di proseguire il viaggio e dopo qualche miglio intravedi in lontananza la città di Wellton. Gli edifici diroccati si stagliano contro l'orizzonte infuocato da un meraviglioso tramonto. Non vedi nessun segno di attività: sembra deserta, e quindi senza rallentare entri in città. Ma evidentemente sei troppo stanco, e la facilità con cui hai attraversato le altre cittadine ti fa compiere un madornale errore di valutazione. La tua disattenzione ti costerà cara! Nel giro di pochissimi secondi la strada principale viene investita da una pioggia di piombo proveniente dal tetto di un edificio alla tua destra.

Il sibilo degli spari è assordante: centinaia di proiettili rimbalzano contro il tettuccio e la fiancata corazzata della tua spider. All'improvviso senti un violento scoppio e l'auto inizia a sbandare. Un proiettile ha colpito una ruota anteriore!

Somma i tuoi punteggi di Guida e Resistenza.

Se il totale è 24 o meno, vai al **187**.
Se è 25-30, vai al **165**.
Se invece è 31 o più, vai al **274**.



46

Colpisci il bandito in pieno torace, e la violenza dell'impatto lo scaraventa a terra. Il suo corpo si abbandona lentamente alla morte, ed emettendo dei rantoli disumani l'uomo esala il suo ultimo respiro.

All'improvviso arriva Rickenbacker: il fragore della sparatoria ha attirato la sua attenzione. L'espressione del viso tradisce una profonda preoccupazione, ma appena vede che sei salvo ti sorride contento.

Vai al **305**.

47

All'interno dell'officina scopri che il magazzino e gli scaffali sono già stati depredati da un'orda di vandali. Non trovi nulla che ti possa servire e hai la netta sensazione che tutto ciò sia opera degli Outlaws: infatti su una parete è disegnato un enorme teschio, il simbolo della crudele banda.

Rovisti tra le macerie e la polvere, ma ogni tuo sforzo è inutile. Poi in un angolo vedi un'auto completamente arrugginita e decidi di forzare il cofano. Dentro trovi alcuni oggetti di estrema utilità:

Cassetta per gli attrezzi
Corda da traino (3 metri)
Tenaglia

Se vuoi prendere qualche oggetto ricorda di annotarlo nel Registro d'Azione.

Terminata la perlustrazione decidi di ritornare alla tua spider e di aspettare l'arrivo del convoglio.

Vai al **155**.

48

Il convoglio si dispone lentamente in fila indiana e si prepara ad attraversare la diga. Rex e Pete Tyler si trovano in testa, alla guida del loro camion con rimorchio, seguiti dal Landcruiser e dalla cisterna di GD1, il veicolo più pesante dell'intera colonna. Aiuti Rickenbacker, Macy e Langdon a guidare i rispettivi mezzi e a fare in modo che non si avvicinino troppo l'uno all'altro. Il passaggio dei veicoli più pesanti però causa l'apertura di profonde crepe nell'asfalto, che lasciano intravedere il reticolato arrugginito del cemento armato sottostante. Nella parte centrale della diga il cemento ormai è diventato una polvere finissima, e quando arriva il tuo turno quel tratto di strada è estremamente cedevole.

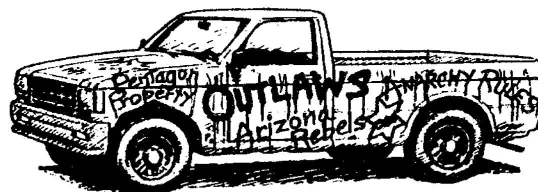
Macy e Langdon riescono a portare il loro veicolo dall'altra parte della diga con estrema difficoltà. Tu sei l'ultimo e hai l'ingrato compito di far passare la tua spider su un fondo stradale che si sta rapidamente disintegrando. Rickenbacker ti consiglia di abbandonare la spider e di attraversare la diga a piedi, ma non sopporti l'idea di sbarazzarti della tua auto, compagna di tante pericolose avventure.

"Non preoccuparti!" ribatti nel tentativo di tranquillizzarlo. "Sono sicuro che ce la farò!"

"Sbrigati, allora! La strada sta scomparendo!"

Un nodo alla gola ti impedisce di deglutire. Non hai altra scelta! Ti sistemi sul sedile di guida e avvii il motore.

Vai al **224**.



49

Metti a fuoco l'apparecchio e osservi attentamente lo sperone di roccia. Non noti nulla di particolare, ma dopo alcuni minuti di paziente attesa vedi un minuscolo pennacchio di fumo uscire dalla roccia, come se un

proiettile l'avesse colpita. Rimani con il fiato sospeso: forse potrebbe succedere qualcos'altro di interessante. E infatti la tua curiosità non viene delusa! All'improvviso un inquietante boato echeggia tra le rocce e decine di crepe si aprono nello sperone. Nel giro di una frazione di secondo centinaia di tonnellate di pietra si staccano dal fianco della montagna e iniziano a cadere con un fragore assordante.

Non ti saresti mai aspettato di assistere ad un disastro simile! La valanga di pietre e terra ha completamente bloccato la strada; Rickenbacker ti tira per un braccio e suggerisce di ritornare al più presto alla base. Lo segui ammutolito e sconvolto.

Vai al **112**.

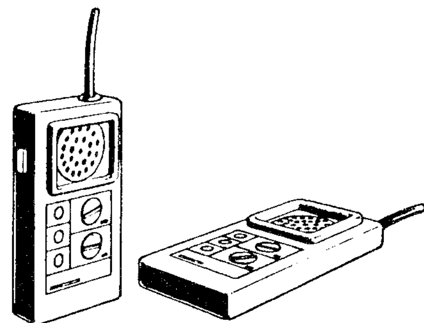
50

Lo strombettio di Tyler avverte che è giunto il momento di partire. Il convoglio si mette in moto come un pigro serpente metallico e si avvicina lentamente allo svincolo della superstrada. La testa della colonna gira verso sud e si avvicina all'accampamento dei Crazies. Le loro urla sguaiate e le fragorose risate si fanno sempre più distinte.

Alcuni tra i più coraggiosi si sono avvicinati al ciglio della strada e hanno iniziato a lanciare sassi e lamiere arrugginite. Ma ormai il convoglio ha preso velocità e i proiettili non colpiscono il bersaglio. Sfortunatamente un proiettile a forma di frisbee saetta nell'aria ad una velocità allucinante e con uno scarto improvviso oltrepassa la corriera e si dirige verso il tuo parabrezza.

Somma al tuo punteggio di Guida un numero estratto dalla Tabella del Destino.

Se il risultato è 5 o meno, vai al **137**.
Se è 6-8, vai al **6**.
Se invece è 9 o più, vai al **240**.



51

Ti liberi dal cadavere del nemico e corri in aiuto del tuo compagno. Rickenbacker sta lottando disperatamente e sembra avere la meglio, ma viene improvvisamente colpito alla tempia. La violenza dell'urto lo scaraventa a terra stordito. Il bandito ghigna soddisfatto ed estrae un coltello dal fodero appeso alla cintura, ma Rickenbacker reagisce con tempestività. Dallo stivale sfodera un lungo pugnale e con un gesto preciso e fulmineo lo scaglia contro la gola dell'avversario. Con un gorgoglio raccapricciante il bandito afferra il manico, e cerca disperatamente di estrarlo. Ma ormai il sangue scorre a fiotti dalla ferita e la morte si impossessa di lui, per sempre.

"È stato un lancio perfetto!" esclama Rickenbacker mentre si piega per riprendere l'arma. "Maledettamente perfetto!"

Rovisti nelle tasche dei due uomini appena uccisi e nelle loro moto parcheggiate sotto il ponte di Santa Rosa e scopri numerosi oggetti utili:

Binocolo
Borraccia
2 razioni di acqua
Coltello (2)
Pugnale (2)
2 mitragliatrici
28 colpi da 9 mm
1 pistola
Granata da guerra
Cassetta degli attrezzi
1 Pasto

Se decidi di conservare qualche oggetto, ricorda di modificare il Registro d'Azione.

Dopo avere verificato che i due banditi fossero soli ti allontani dal ponte per dirigerti verso nord, alla ricerca di un luogo adatto per attraversare il fiume Santa Rosa.

Vai al **339**.

52

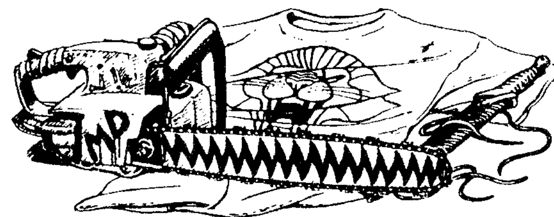
Ansimante per lo sforzo scavalchi il corpo dell'avversario e ti dirigi verso i sedili posteriori della corriera, per controllare come stanno Kate e tua zia. Sono entrambe illese, anche se il pallore dei loro visi tradisce un profondo spavento.

Le stai aiutando a rialzarsi quando Rickenbacker si affaccia alla porta. "Forza, Mark! Dobbiamo ritornare subito alla spider. Macy mi ha appena riferito che un gruppo di Outlaws sta entrando in città. Dobbiamo portare il convoglio in salvo via di qui!"

Kate e zia Betty Ann ti assicurano che stanno bene e ti invitano a seguire i consigli del tuo amico. I membri della colonia si avviano lentamente ai propri veicoli, e mentre attraversi la piazza con Rickenbacker noti che molti di loro si stanno medicando le ferite.

Ti rimetti alla guida della spider e con un ampio gesto segnali a Cutter e agli altri di seguirti. Appena il convoglio è uscito da Sentinel, acceleri e imbocchi l'Autostrada Federale numero 8 diretto verso occidente.

Vai al **9**.



53

Mentre ti allontani da Stanfield lungo la superstrada diretta verso oriente sei ossessionato dall'idea di venire scoperto da un gruppo di Outlaws. Dopo appena una decina di minuti di viaggio raggiungi il ponte sul fiume Santa Cruz e intravedi le indicazioni per la città di Casa Grande. Cerchi di riconoscere gli edifici ai lati della strada, ma la violenta tempesta e l'oscurità cancellano ogni particolare. Improvvisamente vieni colto da un'altra paura: forse non riuscirai mai a trovare l'ospedale di Casa Grande e la fiala di atropina che salverebbe la tua cara Kate!

Non conosci la città e non hai la minima idea di dove si possa trovare l'ospedale. Devi assolutamente trovare una mappa! A tre isolati dal ponte intravedi l'indicazione di una stazione di servizio, a pochi metri sulla tua destra.

Se vuoi fermarti alla stazione di servizio, vai al **344**.
Se invece decidi di proseguire, vai al **249**.

54

Dopo un attimo di esitazione, assieme a te si fanno avanti una ventina di uomini che si offrono volontari per difendere il convoglio. Tutti sono consapevoli del rischio di tale azione, ma non avete altra scelta. Molte persone che conosci bene si sono unite al gruppo: Rickenbacker, Macy, Langdon, Avenal e i fratelli Tyler. Con tua enorme sorpresa anche Kate si è avvicinata al gruppo. Non si è ancora ristabilita dalla malattia, ma è più che mai decisa a rendersi utile. Con passo lento si mette al tuo fianco e ti appoggia affettuosamente una mano sulla spalla.

Vai al **341**.

55

Il percorso per giungere al lago artificiale in mezzo alle montagne dall'Autostrada Federale numero 8 segue il corso del torrente San Christobal. È un sentiero scosceso e difficile da fare a piedi, ma ancora più arduo è percorrerlo con un furgoncino. La strada è costellata di buche e sassi acuminati e ciò rallenta moltissimo la marcia. Impieghi un'ora abbondante per percorrere solo quindici miglia!

La sorgente si trova in una vallata chiusa dalle cime delle montagne Mohawk, dove c'è una stazione di pompaggio sulla cui facciata è appeso un cartello:

Base Aeronautica di Luke Air
Sorgente Garcia
Proprietà del Governo degli Stati Uniti
Divieto d'accesso

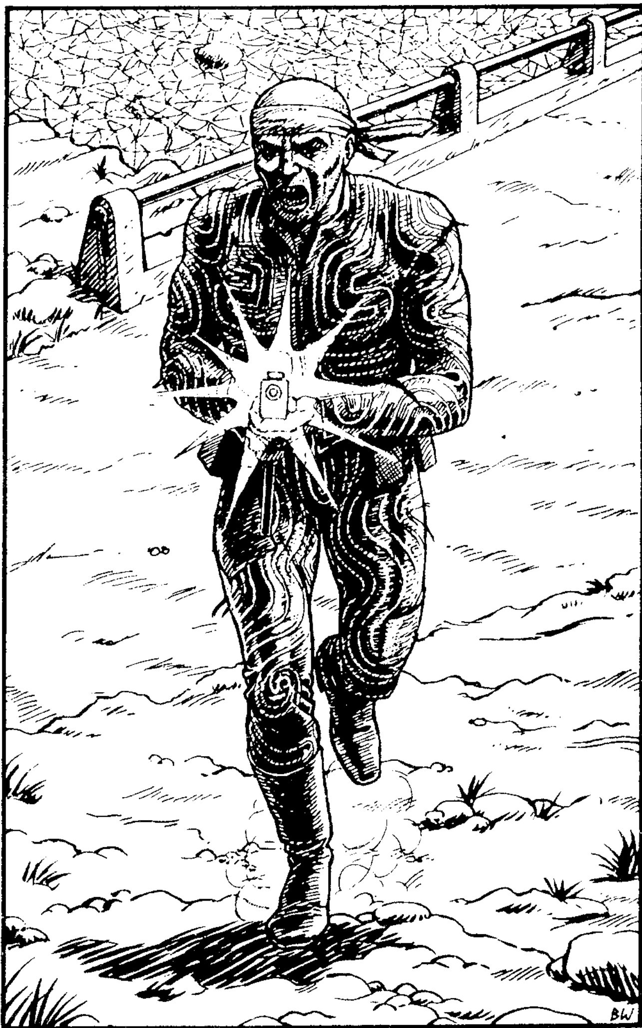
Parcheggi il furgone accanto all'edificio e Jaeger ti aiuta a scaricare i contenitori. "Ho dovuto prendere l'acqua con le mani ieri!" esclama indicando un pozzo vicino. "Non sono riuscito a far funzionare le pompe. Forse manca semplicemente un po' di benzina per avviare i motori. Potremmo prenderne qualche litro dal nostro serbatoio, così ci risparmiamo un sacco di lavoro!"

Se possiedi un tubo di plastica, vai al **211**.
Altrimenti vai al **76**.

56

Ti accosti e segui la corsia diretta verso l'area di servizio, fino ad arrivare davanti ad un ristorante, l'edificio più grande di tutto il complesso. È stato saccheggiato di recente: vetri rotti e mobili sfasciati ingombrano il pavimento, ma un forte odore di liquore vi raggiunge dalle cucine. Rickenbacker sostiene che vale la pena ispezionare accuratamente il locale e si dirige con passo sicuro verso la porta della cucina.

"Mi è venuta una sete terribile!" esclama mentre apre la porta ed entra in una stanza completamente buia. Gli stai per rispondere quando vedi una bottiglia saet-



(fig.4) Quando si accorge della tua presenza, il bandito abbassa l'arma e comincia a sparare all'impazzata.

tare in aria e schiantarsi contro la parete. Ti ha mancato per un soffio!

"Che diavolo succede?" urla il tuo amico. Imbraccia il mitra, ma prima ancora che riesca a premere il grilletto una figura esce dalla penombra e lo spinge a terra. Istintivamente ti precipiti ad aiutarlo, ma all'improvviso ti trovi faccia a faccia con un bandito ubriaco armato con una bottiglia rotta. Ha un alito disgustoso, e dopo avere lanciato un urlo disumano si scaglia contro di te nel tentativo di colpirti; ma con una reazione fulminea riesci a schivarlo.

Daytona

Combattività 13 Resistenza 22

Se vinci il combattimento, vai al **148**.

57 *(fig.4)*

Dall'altra parte del ponte infuria la sparatoria tra Rickenbacker e gli altri cinque banditi. Nel giro di pochi secondi la sua mira infallibile ne sistema quattro, ma il quinto riesce a scappare lungo il ponte e si precipita verso di te. È un energumeno disgustoso, vestito con una tuta di cuoio trapuntata e piena di toppe, che impugna un temibile mitra. Senza sforzo percorre la salita verso il furgone, ma quando si accorge della tua presenza abbassa l'arma e inizia a sparare all'impazzata.

Se decidi di ripararti dietro il furgone, vai al **26**.
Se invece decidi di nasconderti dietro i cespugli, vai al **156**.

58

Fai appena in tempo a frenare! La spider si blocca di colpo prima di venire travolta in pieno dalla frana, tuttavia non puoi evitare la pioggia di sassi che si sta abbattendo su di te. Sfortunatamente una pietra più grande colpisce la porta laterale, infrangendo il vetro, e centinaia di schegge ti feriscono il braccio e il collo: perdi 5 punti di Resistenza.

Stringi i denti per sopportare il dolore lancinante. Non puoi fermarti qui e dopo alcuni tentativi riesci ad avviare il motore e a ripartire, allontanandoti da questo posto infernale.

Vai al **112**.

59

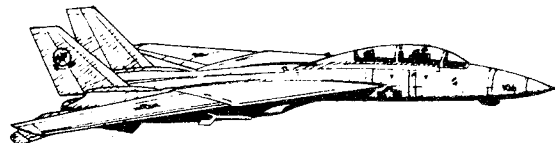
A distanza ravvicinata gli spari sono assordanti. Per alcune interminabili frazioni di secondo tutti i ricordi e i visi più cari ti scorrono davanti agli occhi, e sai che questi sono gli ultimi tragici momenti della tua vita. Ormai ti sei rassegnato al tuo destino, ma all'improvviso tutto tace. I secondi passano lenti e con profonda incredulità apri gli occhi. Davanti a te vedi una scena raccapricciante.

Tyler è crollato in ginocchio a pochi centimetri da te, con in mano la pistola ancora fumante. Ti tocchi il torace incredulo: non riesci a capire dove sono andati a finire quei proiettili micidiali. Ti giri lentamente, per controllare alle tue spalle, e a pochi metri vedi un bandito a terra, con la maglietta bianca perforata da tre colpi. Nei pugni chiusi teneva stretto un pugnale e una sbarra d'acciaio.

"Anche se mi credi un assassino, Mark, io non sono un traditore!" sibila Tyler a denti stretti. "E se stai proprio cercando un traditore, guarda dietro di te!" aggiunge indicando con un gesto beffardo un vicolo laterale. In lontananza vedi John Barlow, che corre acquattato verso la moto di un Outlaws. Il bandito gli sta gridando qualcosa, per incitarlo a sbrigarsi e a salire sulla moto. Barlow si avvicina veloce e salta sul sellino posteriore.

Se possiedi un'arma da fuoco e vuoi tentare di uccidere Barlow, vai al **14**.

Se non la possiedi, oppure decidi di non spararli, vai al **157**.



60

Scopri una stanza piena di vecchi armadietti: un tempo serviva come spogliatoio e magazzino per i pompieri e per il personale paramedico della caserma. Perlustri velocemente ogni angolo e scopri un **estintore**, un'ascia (3) e medicinali sufficienti per tre unità di pronto soccorso.

Se desideri conservare qualche oggetto, ricorda di riportarli nel Registro d'Azione.

Decidi di abbandonare la caserma e di proseguire.

Vai al **19**.

61

Ti avvicini molto lentamente mentre Rickenbacker impugna il mitra, nel caso che sorgessero problemi. Il bandito sembra solo, e noti un'unica moto parcheggiata vicino alla baracca dalla quale è uscito, un tempo l'entrata principale di un campeggio.

Dopo pochissimi secondi il sorriso di benvenuto scompare dal viso dell'uomo: ha scoperto che non siete quelli che si aspettava di vedere. Con un urlo disperato il bandito si lancia verso la baracca.

"Ha scoperto chi siamo!" sibila Rickenbacker. "Presto, Mark! Prendiamolo prima che ci sfugga!" Premi il piede sull'acceleratore e dirigi il veicolo verso l'entrata. Vi trovate davanti una serie di piccole cabine di legno, disposte a ferro di cavallo attorno ad un enorme parcheggio. Sfortunatamente il bandito si è già dileguato.

"Dobbiamo scovarlo, subito!" sibila Rickenbacker uscendo con un balzo dall'abitacolo. "Dividiamoci!"

Se vuoi perlustrare la zona meridionale del campeggio, vai al **120**.
Se invece vuoi perlustrare la zona settentrionale, vai al **323**.

62

Parlando con Rickenbacker, Jaeger ha detto di avere trovato una sorgente d'acqua in mezzo alle montagne durante un'esplorazione a piedi il giorno prima. La sorgente si trova a circa quindici miglia a sud-est dalla città di Mohawk, nei pressi di un lago artificiale. L'uomo si offre di accompagnarvi sul posto, perché è sicuro che là l'acqua è pura e non contaminata. "Il bello è che nessuno sa della sua esistenza, nemmeno quei maledetti banditi!" esclama con entusiasmo.

L'idea di bere acqua fresca risolleva gli animi provati dell'intera comunità. Forse, con un po' di fortuna, riuscirete a porre fine al vostro interminabile esodo verso la California. Il convoglio parte subito e percorrete senza difficoltà le venti miglia che vi separano dalla città deserta di Mohawk. Da lì tu e Jaeger dovete proseguire da soli per raggiungere la sorgente. Vengono raccolti una decina di capienti bidoni, in modo da avere una scorta d'acqua sufficiente per raggiungere la California: però ciò significa che per questa volta non potrai usare la tua fedele spider.

L'idea di guidare un semplice furgone lungo degli accidentati sentieri di montagna non è affatto allettante. Ma non hai altre alternative e la salvezza dei tuoi amici dipende dal tuo coraggio e dalla tua determinazione. Ultimati i preparativi sali sul furgone e parti verso le montagne Mohawk.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero è 0-2, vai al **55**.
Se invece è 3-9, vai al **238**.

63

Hai raggiunto il passo, che è fiancheggiato da una parete rocciosa molto scoscesa; c'è un ripido sperone roccioso che sovrasta la strada, e in genere l'aspetto di questo posto non è affatto tranquillizzante. All'improvviso un boato simile ad un tuono attira la tua attenzione. Alzi lo sguardo e vedi una frana spavento-

sa di roccia e pietrisco staccarsi dalla parete e precipitare sulla strada: inspiegabilmente lo sperone si è spaccato in due. Ti rendi conto con orrore che con la tua spider stai correndo verso la morte sicura.

Enormi massi piombano sulla strada, mentre tu cerchi disperatamente di tenere l'auto sotto controllo: sterzi continuamente a destra e a sinistra nell'angosciante tentativo di schivare questa pioggia mortale.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Guida.

Se il totale è 7 o meno, vai al **58**.
Se è 8-10, vai al **201**.
Se invece è 11 o più, vai al **329**.

64

Rickenbacker si offre volontario per sabotare l'apparecchio radio nemico, mentre tu devi avvicinarti al ponte per coprirlo; quindi ti sistemi dentro un fossato asciutto che corre parallelo alla strada. Da questo nascondiglio strategico puoi osservare indisturbato i movimenti della banda avversaria.

Dopo interminabili minuti di attesa, Rickenbacker ti comunica con un cenno di avere compiuto la sua missione. Purtroppo, però, prima che lui riesca ad allontanarsi dal veicolo uno dei banditi si stacca dal gruppo e a lunghi passi si dirige verso il furgone.

Se vuoi sparare al bandito che si sta avvicinando minacciosamente, vai al **325**.
Se invece decidi di acquattarti nel fossato per non farti vedere, vai al **247**.

65

Il fragore degli spari e il rumore del motore sono assordanti. Le loro intenzioni sono evidenti: vogliono togliervi di mezzo! L'auto ormai ha imboccato la rampa e in una frazione di secondo la polvere si dirada e riesci a intravedere il pneumatico. È il momento che stavi aspettando!

"Prendete questo!" urli, premendo ripetutamente il grilletto.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Mira.

Se il totale è 9 o meno, vai al **194**.
Se invece è 10 o più, vai al **264**.

66

Grazie alla tua agilità sei riuscito a metterti in salvo appena in tempo! All'improvviso senti il crepitio dell'arma di Kate e poi il silenzio più assoluto. Con estrema cautela alzi la testa e vedi il corpo del bandito ruzzolare giù dal pendio. La morte del loro compagno paralizza l'intero gruppo, e dopo alcuni attimi di scoraggiamento i banditi si precipitano alla rinfusa verso gli automezzi parcheggiati al centro dell'autostrada.

Vai al **141**.

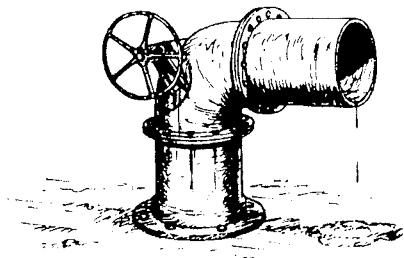
67

Regoli il dispositivo a raggi infrarossi e inizi a scrutare il territorio davanti a te. Grazie al geniale dispositivo riesci a vedere attraverso la bufera e ad individuare una forte sorgente di calore. In prossimità di un negozio una sagoma rossa si muove impercettibilmente,

mentre altre due stanno attraversando la strada a pochi metri di distanza. Sono due banditi! Si spostano con una lentezza impressionante, con le teste chine per proteggersi dalla violenza del vento. I due sono armati di carabina, due sagome più chiare appese alle loro spalle.

Aspetti con impazienza che si avvicinino all'altra sorgente di calore ed entrino nel negozio. Avvii la spider e prosegui lungo la strada.

Vai al **53**.



68

Appoggi il tuo Brushmaster calibro 12 contro la spalla e guardi nel mirino: il bandito biondo sta per entrare nella corriera. Non puoi aspettare più a lungo! Premi il grilletto nella speranza di riuscire a fermare quel diabolico energumeno prima che scompaia dal mirino.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Mira.

Se il totale è 9 o meno, vai al **313**.
Se invece è 10 o più, vai al **192**.

69

Con un potente calcio apri la porta dell'officina. All'interno scopri che bande di saccheggiatori hanno già razziato tutta la merce del magazzino.

Rovisti ogni angolo del negozio e scopri due oggetti di estrema utilità:

Cassetta degli attrezzi
Motore diesel

Se vuoi prenderli, ricorda di annotarli nel tuo Registro d'Azione.

Abbandoni l'officina e ritorni da Rickenbacker.

Vai al **300**.

70

L'oscurità ti impedisce di mirare con precisione contro le figure indistinte dei tuoi nemici, ma ti affidi alla tua buona stella e alla tua bravura con le armi. Adesso è il momento più opportuno per sparare.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino e sommalo ai tuoi punteggi di Mira ed Intelligenza.

Se il totale è 9 o meno, vai al **205**.
Se invece è 10 o più, vai al **132**.

71

Un gruppo di sei banditi appartenenti ai Lions stanno tentando di accerchiarvi, percorrendo un sentierino di ghiaia che corre lungo la ferrovia. Con un fischio richiami l'attenzione di Macy e dei due coloni di Tucson, Cleaver e Zay, che si trovano in un fossato vicino, e con un ampio gesto indichi il pericolo incom-

bente. Assieme a loro decidi di fermare l'avanzata nemica e vi preparate ad attaccare.

"Rimani qui, Kate!" mormori alla tua amica, cercando di tranquillizzarla. "Ritorno presto, te lo prometto!"

Vai al **316**.



72

Cerchi disperatamente di controllare il panico che minaccia di paralizzarti, e colpisci con rinnovato vigore il telaio della finestra. I tuoi sforzi vengono subito premiati: il legno va in frantumi e con un potente calcio riesci a rompere il vetro e a guadagnarti la salvezza raggiungendo il parcheggio sottostante. Lentamente inspiri a pieni polmoni l'aria fresca. Le forze ritornano all'istante, e ciò ti permette di fuggire da quell'inferno pochi secondi prima che una tremenda esplosione faccia saltare l'intero edificio.

Vai al **315**.

73

La granata esplode con un fragore assordante, mentre una pioggia di pietrisco ti cade addosso. Un dolore lancinante ti paralizza il braccio: un fiotto di sangue fuoriesce da una profonda ferita causata da una scheggia. Perdi 3 punti di Resistenza.

Ti scuoti di dosso la polvere e alzi lo sguardo. Rickenbacker si è rimesso in piedi e sta correndo precipitosamente verso la baracca. Incurante del pericolo il tuo amico varca la soglia e scompare nell'oscurità. Dopo alcuni secondi di estenuante attesa senti il fragore di una sparatoria, subito seguito da un profondo ed inquietante silenzio. Stai temendo il peggio quando il profilo di Rickenbacker si delinea sulla soglia. Imbraccia ancora la sua arma e con un ampio gesto ti segnala il via libera.

Vai al **305**.

74

Ti avvicini alla massa di gente che si è accalcata attorno alla scena del delitto, e a gomitate raggiungi Rex Tyler. Lo stanno legando e fai appena in tempo a chiedergli cosa è successo. Ma gli eventi precipitano e il tuo amico viene portato via e rinchiuso in un'auto dei coloni di Tucson.

Il cadavere di Gorgas viene avvolto con alcune coperte prima di essere sepolto. Hai la netta sensazione che i suoi compagni non ti permetteranno mai di esaminare il corpo, e quindi decidi di controllare l'abitacolo del suo camion.

Il sedile è macchiato di sangue, ma non vedi altri indizi particolari. Sotto il sedile però scopri un **accendino**. Forse questa è la prova dell'innocenza di Rex! Mike Gorgas non fumava, e, a pensarci bene, nemmeno Rex Tyler!

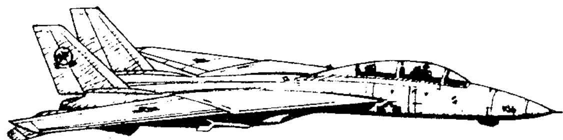
"Cosa stai cercando, Phoenix? Dei ricordini?" tuona una voce infuriata. Ti giri di scatto e ti trovi faccia a

faccia con Avenal. Il suo viso è distorto da una smorfia di disprezzo. Non hai nemmeno il tempo di rispondergli perché all'improvviso si fa avanti Cutter.

"Avenal, d'ora in avanti tu guiderai questo camion. Mark, tu e Rickenbacker ritornate alla spider. Dobbiamo partire subito".

Avenal ti spinge da parte e sale sul sedile con un ghigno soddisfatto. Cutter gli chiude la porta e si incammina verso il suo mezzo. È giunto il momento per raccontargli della frana.

Vai al **10**.



75

Il fragore degli spari nemici è l'ultimo rumore che senti. Un dolore lancinante ti squarcia lo stomaco e il torace. Porti una mano al petto e un rivolo di sangue ti sporca le dita, mentre la violenza dell'impatto ti fa cadere riverso nel fossato. Lentamente un vago torpore si impossessa del tuo corpo; non provi più dolore ma non riesci a muoverti. Chiudi gli occhi, rassegnato a lasciarti andare al freddo abbraccio della morte.

La tua giovane vita e la tua rischiosa missione si concludono tragicamente qui, ai piedi della Round Mountain.

76

Rovisti nel bagagliaio del furgone e all'interno della sala pompe, alla ricerca di un tubo di plastica, ma ogni tentativo è vano. Dovete rassegnarvi a far funzionare una pompa a mano, dotata di una manovella, che un tempo serviva al laboratorio di analisi per prelevare dei campioni d'acqua. Impiegate due interminabili ore di lavoro estenuante per riempire tutte le taniche e caricarle sul furgone.

Nonostante i numerosi intervalli di riposo, durante i quali ti sei dissetato alla sorgente, lo sforzo è stato immane: perdi 4 punti di Resistenza. Se vuoi, puoi riempire la tua Borraccia.

Vai al **243**.

77

Stringi i denti per sopportare il dolore lancinante che ti paralizza i movimenti, ma finalmente riesci ad allungare un braccio e ad afferrare la corda con la mano destra. Con l'altra mano assicuri la presa e lentamente i tuoi compagni ti tirano in salvo. Ti rimetti in piedi a fatica e trovi il coraggio di guardare verso il basso. Il fiume ha ormai inghiottito la tua cara spider.

Vai al **293**.

78

Premi il grilletto e il proiettile colpisce il nemico in pieno torace. Il bandito riesce a rispondere al fuoco, ma il violento impatto gli ha fatto perdere l'equilibrio e la sua pallottola ti sfiora soltanto una tempia. L'uomo si sposta barcollando, ma ormai la sua fine è vicina. Con un rantolo disumano stramazza al suolo. Inferocito dalla morte dell'amico, uno dei suoi compagni si precipita all'attacco. Scavalca il cadavere e si lancia nel fossato. Con un gesto repentino riesce a

disarmarti e ti si avventa addosso stringendoti le dita attorno al collo.

Stonewall
Combattività 16 Resistenza 26

Se vinci il combattimento, vai al **311**.



79

Sei riuscito ad aprire la porta e ti precipiti all'interno: ogni secondo è prezioso per la salvezza di Kate! Ti precipiti verso il bancone, ma dopo pochi passi un gruppo di banditi si fa avanti nel corridoio sbarrandoti la strada. Ti ordinano di fermarti e si avvicinano con cautela. Sono armati fino ai denti e innervositi dalla tua intrusione.

Non hai nessuna possibilità di reagire, quindi alzi le mani; ma quando il capo scopre che non appartieni agli Outlaws e che sei armato, in preda al panico non esita a premere il grilletto. Un dolore lancinante ti squarcia il torace e la violenza della raffica ti scaraventa a terra. Un pesante torpore ti appesantisce le palpebre: chiudi gli occhi rassegnato, abbandonandoti alla fredda morsa della morte.

La tua giovane vita e la tua pericolosa missione si concludono tragicamente qui, nell'entrata dell'ospedale di Casa Grande.

80

Il fatto di avere trovato il luogo dove hai la possibilità di trovare l'antidoto ti riempie di gioia, ma appena lanci un'occhiata veloce alla stanza piombi nella più profonda disperazione. Gli scaffali di questa stanza e dei magazzini adiacenti sono pieni di migliaia di bottiglie e contenitori, disposti alla rinfusa e senza un ordine logico. Il tempo vola e potresti impiegare lunghissime ore per rintracciare la fiala giusta.

Speri nella tua buona stella e inizi a cercare velocemente tra gli scaffali. Per caso noti che alla base di ogni contenitore è impresso un numero di catalogazione. Ora devi concentrare ogni tuo sforzo per ritrovare il catalogo di questi preziosi numeri. Per puro caso scopri un mucchio di fogli nel cassetto del tavolo sul quale sei salito per proteggerti dall'invasione degli scarafaggi. Hai finalmente trovato la chiave per decodificare il complicatissimo sistema di archiviazione!

Dopo una ricerca frenetica individui il numero che contraddistingue l'atropina, e nel giro di pochi minuti puoi finalmente impossessarti del miracoloso medicamento. Controlli che il sigillo sia intatto e infili la fiala in tasca. (Non devi annotare la fiala nel Registro d'Azione.) Non hai un minuto da perdere! Ti precipiti verso la spider per ritornare al più presto alla base.

Vai al **232**.

81

Il terrapieno è molto ripido, e il bandito non riesce a mantenersi in equilibrio: quindi si ferma per calibrare la mira, deciso ad ucciderti. Devi sbrigarti se vuoi salvare la pelle! Alzi il tuo Brushmaster e dopo aver mirato al suo torace premi il grilletto.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Mira.

Se il totale è 6 o meno, vai al **275**.
Se invece è 7 o più, vai al **191**.

82

La sagoma dell'uomo è nel mirino: trattenendo il respiro togli la sicura e premi il grilletto. Il rinculo è talmente forte che per un attimo perdi di vista il tuo avversario e ti ritrovi con il braccio puntato verso l'alto.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Mira.

Se il totale è 9 o meno, vai al **94**.
Se invece è 10 o più, vai al **37**.

83

Sconvolto dalla sua furia vendicatrice Mad Dog Michigan sferra un terribile attacco, facendo oscillare la sega nel tentativo di decapitarti; ma grazie alla tua agilità riesci a sfuggire alla morte rotolando sul pavimento. Cerchi disperatamente di rialzarti, ma un violento capogiro ti impedisce di riguadagnare una posizione difensiva. Devi assolutamente reagire con tempestività se vuoi salvarti da questo pericolosissimo avversario! Inspiri profondamente, e impugnando l'arma cerchi di colpirlo al torace. Alcune macchie di sangue si allargano sulla maglietta del bandito, ma questo non fa altro che eccitarlo maggiormente. Dopo alcuni attimi che ti sembrano interminabili, il tuo sanguinario avversario si prepara a sferrare l'attacco decisivo.

Mad Dog Michigan
Combattività 21 Resistenza 26

Se vinci il combattimento, vai al **350**.

84 *(fig. 5)*

Devi ridurre il rischio di imbatterti in qualche pattuglia nemica in perlustrazione e perciò alla prima occasione abbandoni l'Autostrada Federale numero 10 e segui il corso del fiume Santa Cruz verso Arizona City. La strada passa attraverso i quartieri periferici, ora niente di più che una distesa desolata di case fatiscenti e fattorie in rovina. Ti dirigi verso Santa Vaya, il quartiere più alto della città, da dove sarà più facile vedere il segnale di Macy e Langdon.

Impieghi due ore piene a trovare il luogo più adatto per far scoppiare l'incendio. All'interno di un piccolo complesso industriale scopri un modesto colorificio, costruito accanto ad una discarica di pneumatici. L'ideale sarebbe appiccare fuoco a questi due posti: la vampata e le successive fiamme sarebbero visibili da parecchie miglia di distanza. Purtroppo farlo da solo è impossibile, e perciò chiedi l'aiuto di Rickenbacker.

Con il lancio di una moneta decidete i compiti: Rickenbacker incendierà la discarica mentre tu dovrai



(fig. 5) Uno dopo l'altro i barili scoppiano con un boato assordante.

appiccare il fuoco al colorificio. Hai parcheggiato la tua spider a distanza di sicurezza e ti dirigi verso la piccola fabbrica con una tanica di benzina. Riesci ad entrare grazie a una breccia nel recinto e ti infili velocemente dentro un magazzino pieno di barili di resine poliuretaniche, materiale altamente infiammabile. Una zaffata di disgustoso odore di gomma bruciata ti raggiunge: Rickenbacker ha già portato a termine il suo compito e da lontano senti i suoi inviti a sbrigarti. Cercando di fare in fretta sbatti inavvertitamente la canna della tua arma contro la scaletta di metallo. L'urto fa scoccare una scintilla che incendia prematuramente la benzina, e nel giro di pochi secondi ti trovi accerchiato dalle fiamme e devi assolutamente scappare per metterti in salvo.

Uno dopo l'altro i barili scoppiano con un boato assordante, riversando nel magazzino decine e decine di litri di liquido che si infiamma all'istante. La paura ti attanaglia la gola. Ogni secondo è di vitale importanza per la tua salvezza! Tra le fiamme e il fumo soffocante ti dirigi verso una scaletta che porta al primo piano ad un ufficio, mentre accanto c'è un corridoio contraddistinto da un segnale:

Laboratori d'analisi

Se decidi di salire al primo piano per entrare nell'ufficio, vai al **343**.

Se invece decidi di percorrere il corridoio e raggiungere i laboratori, vai al **111**.

85

Prendi due badili e ne dai uno a Rickenbacker. Vi mettete al lavoro di buona lena per liberare un tratto

di strada sufficiente per permettere al convoglio di transitare in fila indiana. La temperatura è salita a 40 centigradi e la fatica si fa sentire.

Devi assolutamente bere 2 razioni d'acqua altrimenti perdi 6 punti di Resistenza.

Vai al **213**.

86

Con lo sguardo fisso sul nemico in fuga ti lanci all'inseguimento tra i tavolini e le sedie. Rickenbacker ha inserito un nuovo caricatore e ti sta seguendo a distanza.

Il bandito si è messo in salvo all'interno del ristorante. Lo stai per raggiungere quando dalla porta fuoriesce una micidiale raffica di mitra, che ti costringe a buttarti a terra. Alcuni secondi più tardi qualcosa di nero e rotondo viene scagliato da una mano ignota: l'oggetto ruzzola a pochi metri dal tuo viso.

"Una granata!" urla Rickenbacker con la voce della disperazione. Il tuo amico si tuffa a terra, proteggendosi la testa con le mani.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai ottenuto è pari (2, 4, 6, 8, 0), vai al **197**.
Se invece è dispari (1, 3, 5, 7, 9), vai al **73**.

87

I freni si inceppano e il furgone non risponde più ai comandi: un violento scossone fa tremare l'intero veicolo quando le due ruote oltrepassano il bordo del burrone. Una paura irrefrenabile si impossessa di te nel momento in cui il furgone si catapulta nel vuoto. Jaeger urla terrorizzato e cerca disperatamente di aprire la porta per saltare, ma è troppo tardi. Le ultime immagini che si fissano nei tuoi occhi sgranati dalla paura sono le rocce acuminate che infrangono il parabrezza.

La tua giovane vita e la tua pericolosa missione si concludono tragicamente qui, tra le montagne Mohawk dell'Arizona.

88

Esamini con una veloce occhiata i dintorni e alla tua sinistra, ad un centinaio di metri di distanza, noti una vecchia stalla situata quasi sulla sponda del fiume Santa Rosa.

"Proviamo lì" suggerisci, indicando con un cenno verso nord.

Ti rimetti alla guida della spider e prosegui molto lentamente: non vuoi tradire la tua presenza sollevando troppa polvere. Ti avvicini alla stalla e noti con piacere che è deserta. Rickenbacker apre l'enorme portone in modo da permetterti di parcheggiare la spider all'interno.

Hai appena spento il motore e ti sei avvicinato al tuo amico quando da una fessura nella parete intravedi due motociclisti che si avvicinano al ponte.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero ottenuto è 0-3, vai al **117**.
Se invece è 4-9, vai al **180**.

89

Impugni un'arma da corpo a corpo e ti prepari ad attraversare il tetto. È una mossa terribilmente rischiosa, ma sei avvantaggiato dalle tenebre e dall'effetto sorpresa.

Ti avvicini con passo furtivo al gruppo, ma il bandito che volta le spalle al bordo del tetto ti vede! La paura ti paralizza, e rimani in attesa della sua reazione. Ti aspetti che da un momento all'altro avverta i suoi compagni della tua presenza, ma con tuo enorme stupore l'uomo rimane immobile e muto.

Non hai un attimo da perdere! Ti getti sul primo bandito e lo immobilizzi con una micidiale stretta al collo. La tua azione improvvisa lo coglie di sorpresa e gli fa sfuggire la carabina di mano. Con un violento strattone lo allontani dal bordo mentre l'arma cade ai piedi del suo compagno. Ormai i suoi amici si sono accorti di te. Uno di loro raccoglie l'arma e si mette a sparare all'impazzata. I proiettili colpiscono il bandito con cui stai lottando, uccidendolo all'istante, ma fortunatamente il suo corpo ti protegge e rimani illeso. Sconvolto dall'esito imprevisto della sua azione, il bandito assiste alla tragica morte del compagno. Prima che riesca a rendersi conto di quanto sta succedendo gli balzi addosso, e con un potente calcio gli togli la carabina dalle mani facendola volare oltre il bordo: adesso devi sfruttare l'effetto sorpresa.

Cape Cod

Combattività 15 — Resistenza 23

Grazie alla rapidità del tuo attacco non perdi nessun punto di Resistenza durante i primi due scontri.

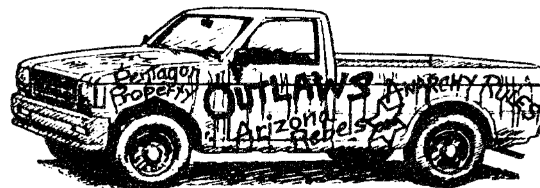
Se vinci il combattimento, vai al **210**.

90

Carichi l'arma e ti allontani di qualche passo per evitare di venire colpito da qualche proiettile di rimbalzo. Punti la canna contro la serratura e premi il grilletto.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero è 0-6, vai al **178**.
Se invece è 7-9, vai al **79**.



91

Segui sul terreno le impronte, che ti conducono in prossimità di un grande barbecue. Imbracci la tua arma, pronto ad un eventuale attacco di sorpresa, e prosegui con estrema cautela. All'improvviso senti il rumore metallico di un caricatore che viene inserito, e dopo una frazione di secondo il bandito si alza in piedi e con il mitra appoggiato al fianco si prepara a sparare.

Se vuoi sparare al bandito, e hai munizioni sufficienti per farlo, vai al **236**.

Se invece decidi di non sparargli, oppure non puoi farlo, vai al **208**.

92

La granata purtroppo passa sopra il camion, ed esplode sul terreno alzando una nuvola di pietrisco e scheg-

ge. Lo scoppio ha attirato l'attenzione di tutto il gruppo e in un batter d'occhio i banditi si preparano a difendersi. Uno dopo l'altro si precipitano lungo il ponte per avvicinarsi al loro veicolo, tra urla e imprecazioni. Intanto tu ti trascini verso il camion, mentre Rickenbacker apre un fuoco d'inferno per ritardare l'arrivo dei banditi e permetterti di distruggere il loro ricetrasmettitore.

Ti muovi rapidamente lungo il fianco del veicolo, e con tua enorme sorpresa scopri una cassetta di dinamite. Invece di distruggere la radio con il calcio del fucile sarebbe più veloce farla esplodere. Un fiammifero è più che sufficiente per accendere la miccia! Dopo avere valutato i tempi e le distanze, dai fuoco alla miccia e ti precipiti verso il nascondiglio di Rickenbacker. Riesci a metterti in salvo mentre una serie di violente esplosioni distrugge il camion con tutto il suo apparecchio radio.

"Cosa diavolo succede?" chiede allibito Rickenbacker. L'assordante rumore lo ha colto di sorpresa.

"C'era una cassetta di dinamite sul camion! E io ho semplicemente acceso la miccia!" urli per farti capire nell'assordante trambusto dell'esplosione.

La nuvola di polvere e schegge si dirada. I banditi si rialzano frastornati per correre precipitosamente verso i rottami fumanti del loro mezzo, mentre tu impugni l'arma, pronto ad aprire il fuoco.

Vai al **138**.

93

Rimani immobile ad osservare i due banditi che si avvicinano al tuo nascondiglio e spengono il motore a pochi metri di distanza. Uno dei due, un punk magro con la testa completamente rasata, prende un binocolo e scruta il ponte mentre l'altro, un ceffo con una tuta sgualcita di jeans, beve rumorosamente da una borraccia. Borbottano qualche parola confusa. Il punk indica un punto verso est e dopo qualche minuto di animata discussione i due girano le moto per ritornare indietro.

Appena le due moto scompaiono all'orizzonte, assieme a Rickenbacker sali in auto per proseguire verso nord, alla ricerca di un luogo adatto per guadare il fiume Santa Rosa.

Vai al **339**.

94

Manchi il traditore fuggitivo per un pelo. Barlow ruzzola a terra ma dopo un attimo di stordimento si rialza e continua la sua corsa precipitosa verso la moto. La tua arma si inceppa e la spia ha tutto il tempo per mettersi in salvo. Assisti impotente alla fuga precipitosa del traditore e del suo compagno per le vie tortuose della città.

La moto è ormai scomparsa all'orizzonte, e Cutter si precipita vicino a te assieme a Rickenbacker. Ormai sei convinto della colpevolezza di Barlow, e racconti ai tuoi due compagni la fuga di quell'essere spregevole.

"Hai ragione, Mark!" esclama Cutter."Quel verme di Barlow si è infiltrato nella nostra comunità, e questo attacco deve essere stato architettato per portarlo fuori di qui!"

Dal nascondiglio osservi la battaglia infuriare nella piazza. Tutti i membri della comunità ormai si sono armati e si sono disposti strategicamente in modo da tenere sempre sotto tiro tutte le uscite dei vicoli. La maggior parte dei banditi è morta, e i pochi sopravvissuti battono in ritirata. Ma il loro obiettivo ormai è raggiunto: hanno ripreso la loro spia! Tutti sono fuggiti, eccetto uno. È un energumeno dai capelli biondi, vestito con un giubbotto di cuoio borchiato e un paio di pantaloni a strisce, che sta cercando di forzare la serratura della vostra corriera con il calcio del mitra. Non riesci a capire la ragione del suo accanimento: la corriera è vuota e non contiene nulla di importante. Improvvisamente ti ricordi però che all'interno di quel veicolo c'è una persona a te molto cara, Kate, e un brivido di paura ti attraversa la schiena.

Se vuoi sparare al bandito prima che riesca ad entrare, e sei in grado di farlo, vai al **270**.

Se invece non vuoi sparare, oppure non puoi farlo, vai al **181**.

95

Avvolgi la cinghia della carabina attorno al braccio sinistro per avere una maggiore stabilità, e ti appoggi contro il bordo del fossato per essere in grado di mirare con maggiore precisione. Quando sei sicuro di avere il bersaglio nel mirino, premi il grilletto. Ma proprio in quell'istante una colonna di fumo denso si alza dalla barricata e ti offusca la vista. Nel giro di pochissimi secondi il fumo si dirada, ma sfortunatamente Mad Dog Michigan è scomparso.

Vai al **154**.

96

Fermi la spider e comunichi a Rickenbacker cosa hai appena visto. Insieme guardate attentamente lo sperone ma non notate nulla di particolare.

Se possiedi un **binocolo**, un **telescopio**, oppure un **cannocchiale a raggi infrarossi**, vai al **49**.

Altrimenti vai al **223**.

97

Lo strombettio concitato del camion con rimorchio avverte tutta la colonna che state entrando nel cuore di El Centro. Gli edifici in rovina scorrono ai lati della strada, e avete l'impressione che la città sia disabitata. All'improvviso però un gruppetto di banditi, uomini e donne abbruttiti dalle miserabili condizioni di vita, fa la sua comparsa agli angoli delle strade. Qualche raffica vi costringe a rallentare l'avanzata, ma riuscite a raggiungere l'Autostrada Federale numero 8 senza subire particolari danni.

La velocità della colonna viene mantenuta costante. Grazie a questa strategia siete riusciti ad evitare uno scontro frontale con la banda dei Chargers. La colonna ormai ha lasciato El Centro alle spalle e può finalmente fermarsi per riparare i danni ai veicoli.

Devi assolutamente bere una razione d'acqua altrimenti perdi 3 punti di Resistenza.

Vai al **296**.

98

I proiettili mancano il bersaglio e vanno a conficcarsi sul bordo del tetto. Però il rumore dello sparo ha

tradito la tua presenza: i due cecchini avversari si girano di scatto e svuotano i caricatori. Cerchi disperatamente di ripararti, ma un dolore lancinante ti paralizza il braccio. Ormai è troppo tardi! Una raffica mortale ti squarcia il cranio e la violenza dell'impatto ti fa perdere l'equilibrio.

Scivoli inesorabilmente verso la scaletta antincendio senza riuscire ad aggrapparti allo scorrimano. La morte ti raggiunge prima ancora che tu vada a schiantarti contro il tettuccio del furgone parcheggiato in strada.

La tua giovane vita e la tua pericolosa missione si concludono tragicamente qui, a Wellton in Arizona.

99

I responsabili del saccheggio di Eloy hanno fatto un lavoretto con i fiocchi: l'armeria è praticamente vuota. È scomparsa persino una collezione di animali imbalsamati che si trovava su alcuni scaffali fissati alla parete! L'unica cosa rimasta è un raccapricciante teschio dipinto sulla parete con una vernice spray nera.

Rovisti ogni angolo del negozio ma solo quando arrivi nei magazzini sotterranei trovi alcuni oggetti di estrema utilità:

2 proiettili da 9 mm
4 proiettili calibro 12
5 proiettili da 7,62 mm
Coltello da caccia (2)

Se desideri tenere uno di questi oggetti, ricorda di annotarlo nel Registro d'Azione.

Per abbandonare il negozio e ritornare alla tua spider, vai al **155**.

100 *(fig. 6)*

"Mi chiamo Brent Jaeger" mormora l'uomo porgendo timidamente la mano in segno d'amicizia. Rickenbacker esita ma alla fine stringe la mano dello sconosciuto. L'espressione dell'uomo si rasserena. "Per un attimo vi ho scambiato per due banditi!" esclama sorridendo. "In queste zone non si può mai sapere!"

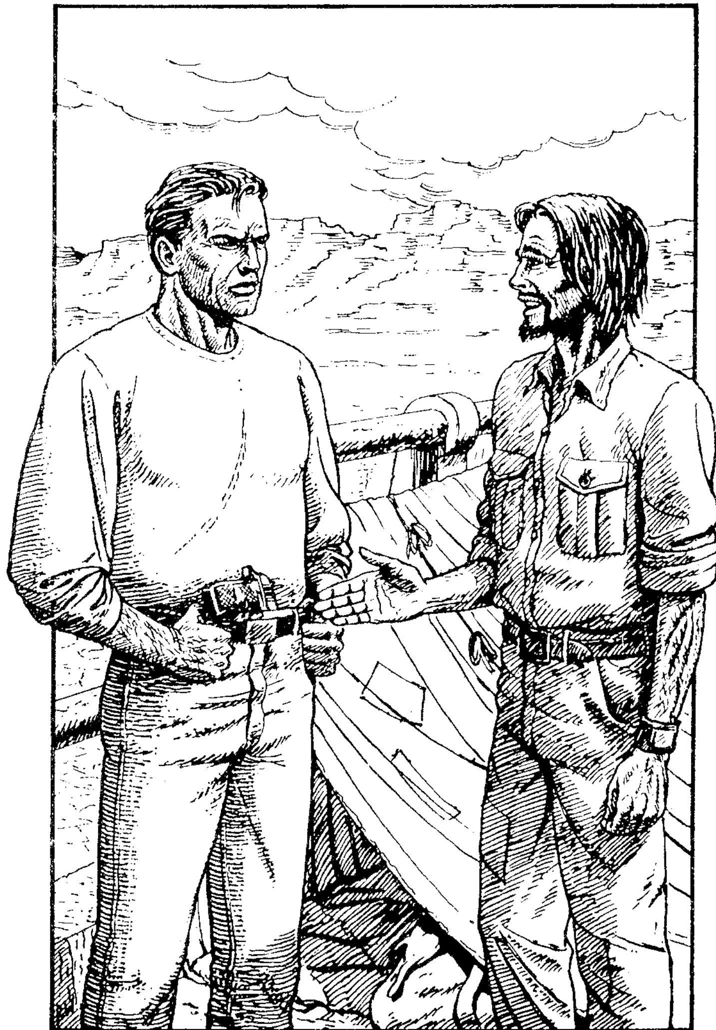
"Da dove vieni?"

"Sono arrivato da Panama, a piedi. Sono pieno di vesciche, se non mi credi. Lavoravo sul canale quando la C.A.O.S. ha scatenato il finimondo, ma sono stato fortunato. Sono riuscito a rifugiarmi in una zona sicura della giungla e là ho aspettato il momento più opportuno per incamminarmi verso nord. Adesso sto cercando di ritornare a casa mia, a San Francisco".

"Sei stato fortunato ad arrivare fin qua da solo!" ribatti sorpreso.

"Siamo partiti in tre, ma il caldo e i banditi hanno ucciso i miei due amici. Io sono l'unico sopravvissuto. Devo assolutamente farcela, anche per loro!"

Per evitare il sole implacabile tu e Rickenbacker accettate l'ospitalità di Jaeger sotto la sua tenda di fortuna. "Ho saputo della situazione in California da alcuni sopravvissuti di Alamos. Sembra che quella zona sia diventata un'enorme fortezza. I confini sono chiusi e tutto è in mano all'esercito. Sono riusciti a ripulire il territorio dai banditi, spingendoli verso il deserto. Ho sentito dire anche che a sud hanno delimitato un nuovo confine tra Pine Valley e Banning. Tutte



(fig. 6) "Mi chiamo Brent Jaeger" mormora l'uomo porgendo timidamente la mano in segno d'amicizia.

le strade d'accesso sono presidiate ed è molto difficile ottenere il lasciapassare".

Con una mano Jaeger sfila da una tasca del giubbotto di jeans una cartina sgualcita, quasi illeggibile. "Ho intenzione di sconfinare in questo punto, in mezzo alle montagne, a nord del lago Henshaw. Non credo che l'esercito abbia uomini a sufficienza per pattugliare una zona così estesa. Se volete, potete venire con me!"

Racconti a Jaeger le vostre peripezie degli anni successivi al Disastro, della colonia e del vostro difficile viaggio verso la California. Adesso state perlustrando la zona alla disperata ricerca di cibo e acqua, senza i quali vi sarà impossibile superare le ultime 400 miglia.

"Piffero! Questi sono davvero guai seri!" ti interrompe scuotendo la testa. "Forse non sapete che la città di Yuma è la base di una banda pericolosissima. Credetemi, è una vera e propria roccaforte. Se credete di attraversare il fiume Colorado in questa zona, scordatevelo! Vi annienteranno!"

La notizia è preoccupante, e non vedi l'ora che Jaeger racconti tutti i particolari di cui è a conoscenza, quindi gli chiedi di accompagnarvi alla base. Dopo un attimo di esitazione decide che c'è più sicurezza in un gruppo numeroso e accetta di unirsi a voi. Quando tornate a Dateland, Macy e Langdon rimangono a bocca aperta vedendo tre passeggeri all'interno della spider. Appena racconti le vicissitudini di Jaeger, si offrono di ospitarlo nel loro veicolo. Durante la tua assenza sono riusciti a recuperare un po' di cibo, che dividete fraternamente prima di ritornare ad Aztec.

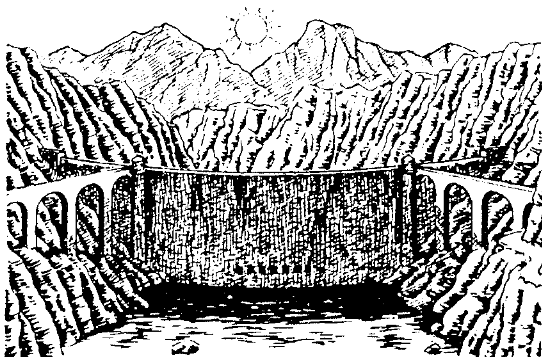
Vai al **204**.

101

Il pendio scosceso e il terreno franoso rendono instabili i passi del bandito, e lo obbligano a fermarsi per prendere la mira. Devi approfittare di questi secondi preziosi! Appoggi la carabina contro la spalla, punti il mirino contro il torace dell'avversario e premi il grilletto.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Mira.

Se il totale è 7 o meno, vai al **275**.
Se invece è 8 o più, vai al **191**.



102

Stai per cadere giù! Allungando disperatamente le braccia, nel tentativo di aggrapparti a qualcosa, riesci ad afferrare una sbarra di acciaio e rimani sospeso nel vuoto. All'improvviso senti un tonfo sordo: la tua spider è stata inghiottita dalle acque del fiume Colorado. Sopra la tua testa i detriti continuano a cadere e una pioggia di pietre ti ferisce la fronte. Perdi 2 punti di Resistenza.

Le dita ti sanguinano per lo sforzo. L'unica tua speranza è che Rickenbacker e gli altri accorrano subito in tuo aiuto. Infatti i tuoi amici si sono organizzati e ti lanciano una corda, la cui estremità si trova adesso a pochi centimetri dalla tua spalla destra. Ti urlano incoraggiamenti e consigli.

Con estrema difficoltà afferri la corda e lentamente vieni portato in salvo. Ti rimetti in piedi e lanci un'occhiata triste verso il basso. La tua spider ormai è colata a picco.

Vai al **293**.

103

Punti l'arma e premi il grilletto. Il colpo manda in frantumi il legno marcio aprendo uno squarcio ad altezza d'uomo. Ora hai la certezza matematica che là dentro non c'è nessuno. Ricorda di cancellare il proiettile dal Foglio Munizioni.

Imprechi a denti stretti per la sfortuna che ti perseguita e decidi di guardare altrove. Ti stai muovendo con passo guardingo, quando improvvisamente senti una spaventosa raffica provenire dall'altra parte del campeggio.

"Questo è Rickenbacker!" sibili mentre ti precipiti verso il camion e il parcheggio.

Vai al **259**.

104

Prima di uscire da Red Rock, Macy e Langdon ricevono una comunicazione radio. Pop Ewell ha chiamato per avvertirvi che la colonna è pronta a partire da

Tucson. Gli comunichi che l'autostrada è libera fino a Red Rock e che adesso continuerete la perlustrazione fino a Eloy, la prossima città di una certa grandezza lungo l'Autostrada Federale numero 10.

A nord di Red Rock la strada si dirige verso il passo di Picacho. Il panorama si fa sempre più inquietante, soprattutto perché hai la netta sensazione che questo è il luogo ideale per un'imboscata. Decidi di cambiare itinerario e comunichi le tue preoccupazioni a Macy e Langdon. Cerchi di convincerli dei rischi e dei pericoli che possono nascondersi dietro un passo di montagna, ma i tuoi amici non sono altrettanto convinti: negli ultimi mesi hanno perlustrato questo territorio palmo a palmo e sorridono per la tua eccessiva preoccupazione. Sono convinti che il passo è deserto e si offrono volontari per controllarlo un'ultima volta. Devi accettare controvoglia la loro decisione.

Mentre aspetti il loro ritorno devi bere una razione d'acqua altrimenti perdi 3 punti di Resistenza.

Vai al **163**.

105

Sul ripiano di un armadietto intravedi un coltello da caccia (2). Fai appena in tempo ad afferrarlo, mentre Mad Dog si avvicina per infliggere il colpo decisivo. Con mano sicura fa oscillare la sua arma nel tentativo di decapitarti, ma grazie alla tua agilità riesci a sfuggire alla morte rotolando sul pavimento. Cerchi disperatamente di rialzarti, ma un violento capogiro ti impedisce di riguadagnare una posizione difensiva. Devi assolutamente reagire con tempestività se vuoi salvarti da questo pericolosissimo avversario! Inspiri profondamente, ed evitando quella sua dannata sega cerchi di colpirlo al torace. Alcune macchie di sangue si allargano sulla sua maglietta, ma questo non fa altro che eccitarlo maggiormente. Dopo alcuni attimi che ti sembrano interminabili, il sanguinario Mad Dog si prepara a sferrare l'attacco decisivo.

Mad Dog Michigan
Combattività 18 — Resistenza 20

Se vinci il combattimento, vai al **350**.

106

Inserisci un caricatore di proiettili corazzati nella tua Brushmaster e appoggi l'arma contro la spalla. All'improvviso il traditore compare nel mirino. Lo segui per alcuni passi e poi premi il grilletto.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Mira.

Se il totale è 8 o meno, vai al **94**.
Se invece è 9 o più, vai al **37**.

107

Estrai la granata dallo zaino e fissi il dispositivo di scoppio a dieci secondi. Appoggi l'ordigno sulla maniglia della porta e, dopo avere tolto la sicura, ti precipiti dall'altra parte del corridoio per ripararti. L'esplosione squarcia in due la porta e riempie il corridoio di un gas denso e puzzolente. Ti rialzi in piedi e aspetti che la nuvola si diradi prima di dirigerti verso i resti fumanti della porta.

Vai al **79**.

108

La pioggia di proiettili martella il pavimento davanti ai tuoi piedi. Nel disperato tentativo di evitare la morte ti tuffi in avanti, ma sfortunatamente hai calcolato male le distanze e vai a sbattere contro lo spigolo di un tavolo. L'urto è violento, e stramazzi a terra svenuto. Il bandito approfitta subito di questa occasione per toglierti di mezzo, e ti spara una raffica mortale al cuore.

La tua giovane vita e la tua pericolosa missione si concludono tragicamente qui, a Picacho in California.

109

"Ce ne sono sei... e un furgone" borbotta Rickenbacker mentre controlla con attenzione l'orizzonte.

"Vengono dalla città" dice Cookie. "Sono esploratori Puma, e molto probabilmente mi stanno cercando!"

Devi valutare con estrema cautela ogni possibile mossa. Un attacco frontale potrebbe essere fatale, e poi la lunga antenna fissata sul tettuccio del furgone nemico non ti ispira affatto fiducia: la pattuglia avversaria è sicuramente in costante contatto radio con il quartier generale di Yuma. In caso di necessità il capobanda, Pentagon, riuscirebbe ad inviare i rinforzi con tempestività fulminea.

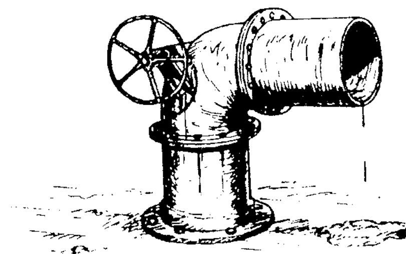
Ci sono altre alternative? Le acque basse ed acquitrinose del fiume Gila non sono affatto invitanti, però forse il guado è possibile: basterebbe risalire il fiume per qualche miglio per attraversarlo senza essere visti. C'è però un grosso problema: il letto del fiume è coperto di fanghiglia ed è molto scivoloso, e i veicoli pesanti non sarebbero in grado di attraversarlo senza subire danni.

No, niente da fare, l'unica possibilità è raggiungere la diga del lago artificiale di Imperial attraversando questo ponte.

Grazie al ricetrasmettitore che Pop Ewell ha affidato a Rickenbacker, il tuo amico comunica la notizia alla base. Tuttavia un atroce dubbio ti tormenta: forse Cookie sta cercando di farvi cadere in una trappola fatale. Comunque il poveretto cerca disperatamente di scagionarsi, e per provare la sua buona fede si offre volontario per attirare l'attenzione della pattuglia nemica e allontanarla dal ponte.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero ottenuto è 0-4, vai al **252**.
Se invece è 5-9, vai al **114**.



110

La fortuna ti assiste! Nella cassetta di pronto soccorso hai una fiala di siero antiveleno. Arrotoli velocemente la manica e con mano tremante ti inietti il liquido. Il dolore e il tremito cessano a poco a poco. Ricorda di cancellare un'unità di pronto soccorso dal Registro d'Azione. Purtroppo il siero è molto forte e ti causa

un violento attacco di nausea: perdi 2 punti di Resistenza.

Rimani immobile in attesa che l'antidoto faccia effetto. Il veleno è stato neutralizzato ma ti senti terribilmente spossato e disidratato: devi bere due razioni d'acqua altrimenti perdi 6 punti di Resistenza.

Ormai le tue condizioni fisiche ti permettono di rialzarti e di ritornare alla spider con il sudato bottino.

Vai al **20**.

111

Una vampata di vapori ti colpisce alla schiena e la pelle del viso e delle mani si arrossa in maniera preoccupante. Le esplosioni si susseguono minacciose e il pavimento trema come scosso da un terremoto. Hai quasi raggiunto la porta del primo laboratorio quando un'improvvisa vampata di calore ti ustiona le ciglia e le labbra. Inizi a tossire convulsamente mentre gli occhi ti lacrimano a causa del dolore. Perdi 2 punti di Resistenza.

Entri barcollando nel laboratorio, e ti trovi in un'enorme stanza piena di apparecchiature elettroniche per le analisi. Purtroppo non esiste una via d'uscita alternativa e ormai il corridoio è pieno di gas tossici! Sarebbe un suicidio ritornare sui tuoi passi! L'unica via di scampo da questo inferno è attraverso le finestre. Esamini attentamente il telaio e i vetri, ma con tuo enorme disappunto scopri che si tratta di finestre corazzate.

La stanza sta diventando una fornace. Sulla vernice della porta compaiono disgustose bolle che scoppiano e si incendiano. Non hai un attimo da perdere se vuoi salvarti la pelle!

Estrai un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al punteggio di Forza. Se possiedi una **chiave inglese**, un martello oppure una mazza da baseball, aggiungi 2 punti al totale che hai ottenuto. Se invece possiedi un'ascia, aumenta il totale di 4 punti.

Se ottieni 9 o meno, vai al **273**.
Se invece ottieni 10 o più, vai al **72**.

112

Mentre ti allontani dal passo per tornare al convoglio, Rickenbacker si guarda alle spalle. "Questa frana ci costerà parecchie ore di duro lavoro per sgomberare la strada!" borbotta incupito.

Il solo pensiero ti raggela il sangue nelle vene. Una notizia simile verrà accolta molto male dall'intera comunità! Ma sfortunatamente notizie ben più gravi aspettano te e Rickenbacker al vostro rientro a Smurr.

Vai al **295**.

113

Alzi l'arma e spari al primo nemico che entra nel tuo mirino. Sfortunatamente la fretta non è una buona consigliera, e manchi il bersaglio.

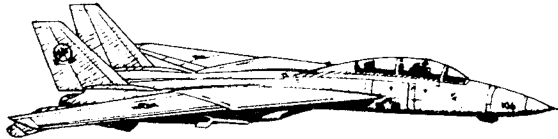
Uno della banda ti ha scelto come sua prossima vittima. I proiettili colpiscono il terreno davanti ai tuoi piedi e una scheggia ti colpisce di striscio. Perdi 4 punti di Resistenza.

Vai al **171**.

114

I capi anziani autorizzano Cookie a tentare di mettere in atto il suo piano, ma a condizione che tu e Rickenbacker lo teniate sotto costante controllo. Non si fidano ancora di lui e temono un tradimento. Sarebbe fatale che i nemici venissero a scoprire la vostra presenza in questa zona! Prima di chiudere la comunicazione vi chiedono di mantenere il silenzio radio più assoluto, per evitare che la pattuglia avversaria riesca ad intercettare le vostre trasmissioni.

Vai al **30**.



115

Fermi la spider sul bordo della strada. L'uomo sta camminando lentamente a testa bassa, e sembra che stia punzecchiando il terreno con qualcosa. È così impegnato nelle sue ricerche che non si è accorto della vostra presenza.

"Forse è disarmato! Dovremmo dargli un'occhiata più da vicino" suggerisce Rickenbacker allungando una mano per prendere la sua arma. "Con le dovute precauzioni" aggiunge dopo aver tolto la sicura.

Se possiedi un **binocolo**, un **telescopio**, oppure un **cannocchiale a raggi infrarossi**, vai al **276**.

Se invece non possiedi nessuno di questi oggetti e preferisci esaminare la situazione più da vicino seguendo i suggerimenti di Rickenbacker, vai al **301**.

116

Un attimo prima che i proiettili ti colpiscano riesci a nasconderti dietro un mucchio di tavolini; non sai da dove, ma senti il fragore di una seconda raffica seguito da un profondo silenzio. Dal tuo nascondiglio esci per vedere cosa è successo, e vedi Rickenbacker che si avvicina alla tua postazione mentre inserisce un nuovo caricatore nel mitra.

A qualche metro di distanza intravedi un paio di gambe stese a terra. Ti sposti di qualche passo e scopri il corpo del bandito che, dissanguato per le numerose ferite, sta esalando l'ultimo respiro.

Il viso di Rickenbacker tradisce una profonda preoccupazione. Ti chiama ripetutamente, e appena vede che stai bene ti saluta sorridendo.

Vai al **305**.

117

Rimani immobile ad osservare i due banditi che si avvicinano al tuo nascondiglio e spengono il motore a pochi metri di distanza. Uno dei due prende un binocolo e scruta il paesaggio circostante mentre l'altro beve rumorosamente da una borraccia. Borbottano qualche parola confusa. Il primo indica un punto verso est e dopo qualche minuto di animata discussione i due girano le moto per ritornare indietro.

Appena le due moto scompaiono all'orizzonte, assieme a Rickenbacker sali in auto per proseguire verso nord, alla ricerca di un luogo adatto per guadare il fiume Santa Rosa.

Vai al **339**.

118

Prendi l'estintore dallo zaino e ti precipiti verso il bagagliaio, per domare le fiamme che ormai stanno lambendo il serbatoio. Lo schiumogeno rallenta la voracità dell'incendio quanto basta ai tuoi compagni per correre in tuo aiuto. Ricorda di cancellare l'estintore dagli oggetti contenuti nello zaino.

Grazie al tuo coraggio e alla tua prontezza di riflessi sei riuscito a evitare la tragedia. Purtroppo l'incendio ha distrutto tutte le scorte di cibo e acqua.

Vai al **145**.



119

Devi assolutamente impedire al bandito di raggiungere il camion e di comunicare via radio con la base. La sicurezza dell'intera comunità dipende dal tuo coraggio e dalla tua determinazione. Balzi in piedi e attraversi di corsa il letto arido del fiume. Dopo avere risalito l'argine scosceso ti precipiti verso il veicolo nemico. Il bandito ha già impugnato il ricevitore e sta digitando il codice d'accesso. Non hai un attimo da perdere! Lo afferri per le spalle e lo trascini fuori dall'abitacolo. L'uomo cerca di divincolarsi dalla micidiale presa, e riesce anche ad assestarti un potente pugno che ti scaraventa a terra. Perdi 1 punto di Resistenza. Prima che tu riesca a rialzarti ha già impugnato un affilatissimo coltello e te lo sta puntando contro.

Bravo

Combattività 15 Resistenza 25

La caduta ti ha frastornato, quindi durante il primo scontro non sei in grado di usare un'arma da corpo a corpo.

Se vinci il combattimento, vai al **57**.

120

Ti allontani dal camion per infilarti nel vicolo tra due baracche, e ti trovi in un parco giochi pieno di altalene, scivoli e molti altri giochi. In mezzo al parco noti una capanna di legno. La porta è aperta e all'interno si distingue un tavolo pieno di attrezzi da falegname.

Somma i tuoi punteggi di Orientamento e Intelligenza.

Se il risultato è 9 o meno, vai al **314**.
Se invece è 10 o più, vai al **188**.

121

Informi i giudici della tua decisione e dopo una breve consultazione Pop Ewell rende noto il verdetto.

"Con una votazione a maggioranza la giuria accusa Paul Avenal dell'assassinio di Mike Gorgas. Tale reato è soggetto a pena capitale per fucilazione. La sentenza verrà eseguita seduta stante".

Il verdetto causa un brusio d'indignazione generale. Con la disperazione negli occhi Avenal si lascia condurre via dalla scorta. Qualcuno tra la folla chiede la revisione del processo, ma non viene ascoltato. Nella confusione generale un'altra voce paralizza i movimenti di tutti. È Macy, la sentinella del convoglio, e la notizia che sta urlando ai quattro venti non è affatto piacevole.

"Gli Outlaws stanno per attaccare!"

Quasi contemporaneamente due granate esplodono in mezzo alla piazza, e nelle strade laterali cominciano ad echeggiare gli spari delle mitragliatrici. Tra i membri della colonia è il panico più completo: tutti cercano disperatamente di raggiungere i propri veicoli per prendere le armi prima che sia troppo tardi. Una micidiale raffica sega in due il tavolo dove erano seduti i giudici, e tutta la piazza è diventata un vero e proprio campo di battaglia. Impugni la tua arma e ti ripari dietro ad un enorme bidone della spazzatura rovesciato che si trova in un angolo. Dopo esserti sistemato dietro al nascondiglio ti accorgi di essere fianco a fianco con Avenal, l'uomo che hai appena condannato a morte. Questa vicinanza ti causa un attimo di imbarazzo, ma più inquietante ancora è la pistola che lui impugna con mano tremante.

Con sguardo gelido e determinato Paul alza lentamente il braccio e ti punta la pistola contro la testa.

"No, Paul! Non farlo!" urli socchiudendo gli occhi. Ma è troppo tardi: l'uomo ha già fatto partire tre proiettili mortali.

Vai al **282**.

122

Premi il grilletto e la raffica squarcia il torace del bandito. L'uomo riesce a rispondere al fuoco, ma il violento impatto gli ha fatto perdere l'equilibrio e le sue pallottole ti sfiorano la spalla. Si sposta barcollando ma ormai la sua fine è vicina: con un rantolo disumano stramazza al suolo. Inferocito dalla morte dell'amico, uno dei suoi compagni si precipita all'attacco. Scavalca il cadavere e si lancia contro di te. Con un gesto repentino riesce a disarmarti e ti si avventa contro stringendoti con le dita intorno al collo.

Blowback
Combattività 16 — Resistenza 26

Il suo attacco è stato fulmineo, e pertanto durante il primo scontro non sei in grado di usare un'arma da corpo a corpo.

Se vinci il combattimento, vai al **311**.

123

Il fragore degli spari e il rumore del motore sono assordanti. Le loro intenzioni sono evidenti: vogliono proprio toglervi di mezzo!

"Eccovi serviti!" urli premendo ripetutamente il grilletto. L'impatto della tua arma è potente, e dopo alcune frazioni di secondo vedi il parabrezza andare in frantumi.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Mira.

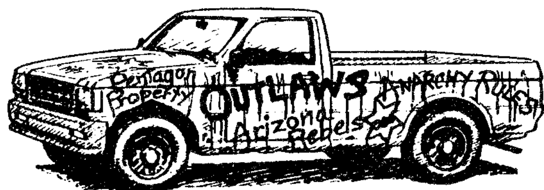
Se il totale è 9 o meno, vai al **194**.
Se invece è 10 o più, vai al **264**.

124

La rabbia e il sospetto storpiano l'espressione già poco raccomandabile dei due banditi. Uno inizia ad inveire, minacciandoti con un pugno, mentre il suo compagno cerca di rabbonirlo e di convincerlo a raggiungere un luogo riparato. Ma l'altro non ne vuole sapere. Scende dalla moto e con passo deciso si avvicina alla spider.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero è 0-4, vai al **317**.
Se invece è 5-9, vai al **266**.



125

"Non mi piace!" esclami preoccupato. "Non si riesce a vedere un accidente. Faremmo meglio a scendere e a dare un'occhiata!"

Rickenbacker approva la tua decisione e comunica via radio il cambiamento dei piani. L'unica condizione dettata dalla base è di tenersi in contatto radio ad intervalli regolari di cinque minuti. Se tu non dovessi chiamare, organizzeranno subito un gruppo di soccorso.

"Ricevuto! Passo e chiudo!" ribatte sicuro il tuo amico.

Vai al **278**.

126

Cerchi di controllare la respirazione e ti concentri al massimo prima di partire all'attacco. Al momento più opportuno ti alzi in piedi e punti la tua potente arma contro il gruppo.

Se usi la pistola, vai al **18**.
Se usi il mitra, vai al **70**.
Se usi la carabina, vai al **299**.
Se invece usi il fucile a pompa, vai al **146**.

127

Esci guardingo dall'auto, e assieme a Rickenbacker ti ripari dietro al bagagliaio.

"Tu vai a sinistra, io a destra" gli bisbigli all'orecchio. "Prendiamolo alle spalle, va bene?"

"Perfetto!" ribatte il tuo amico prima di sgattaiolare verso il ponte nascondendosi dietro ai numerosi cespugli.

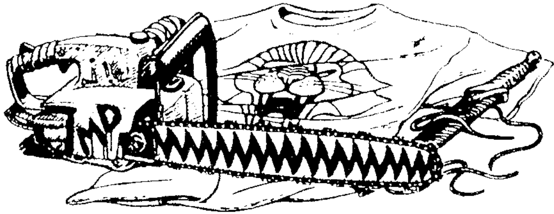
Segui la sua tattica e ti avvicini anche tu al ponte, finché non vedi lo sconosciuto accovacciato nei pressi della tenda, con il volto madido di sudore. Appena si accorge di Rickenbacker si lascia prendere dal panico fugge di corsa lungo il ponte. La tua reazione è veloce: ti lanci all'inseguimento e riesci a bloccarlo afferrandolo per le spalle. Insieme ruzzolate rovinosamente a terra.

"Non uccidermi!" balbetta l'uomo.

"Non ho cattive intenzioni" cerchi di tranquillizzarlo mentre lo aiuti a rimetterti in piedi.

"Non fare tante storie, amico!" sbotta Rickenbacker mentre vi avvicinate. "Insomma, chi sei e cosa fai in questo posto?"

Vai al **100**.



128

Mentre ingaggi un furibondo corpo a corpo con il tuo avversario senti uno sparo. All'improvviso la presa del bandito si allenta e con un rantolo raccapricciante l'uomo stramazza al suolo. Ancora stordito per lo sforzo ti guardi intorno e vedi Kate con un revolver fumante in mano.

"Adesso siamo pari!" esclami sorridendo. Con questo Kate ha pareggiato il conto per l'atropina che sei riuscito a trovare pochi giorni prima.

Poco dopo altri due banditi si lanciano all'attacco, ma li attende la stessa fine: una pallottola ben assestata e il riposo eterno sulle rotaie. La battaglia ha un attimo di tregua ma all'orizzonte vedi profilarsi un'altra minaccia.

Vai al **71**.

129

Complice la bufera, nessuno nota la tua partenza da Gila Bend. Ti dirigi verso sud, lungo la Superstrada numero 85. All'orizzonte si stagliano minacciose le cime della catena montuosa di Sauceda. La bufera non ti dà un attimo di tregua: solo di tanto in tanto riesci ad intravedere qualche motel cadente o un segnale stradale.

Durante questo viaggio solitario devi assolutamente bere una razione d'acqua (altrimenti perdi 3 punti di Resistenza) e mangiare un Pasto (altrimenti perdi 3 punti di Resistenza).

Vai al **32**.

130

Dopo una decina di minuti di inutili tentativi decidi di abbandonare l'impresa. Se vuoi entrare lì dentro devi escogitare un sistema più efficace.

Se decidi di far saltare il lucchetto a colpi d'arma da fuoco, vai al **90**.

Se decidi di aprire la porta con uno spintone, vai al **153**.

Se invece possiedi una **granata da guerra**, e vuoi usarla per distruggere la porta, vai al **107**.

131

Fermi il furgone mentre Rickenbacker prende il mitra, nel caso che dovessero sorgere complicazioni. Il bandito è solo, ma vedi una moto parcheggiata a pochi metri di distanza dalla baracca da dove è appena uscito, situata all'entrata di un campeggio.

Dopo alcuni secondi dal viso del bandito scompare il sorriso. Alza un binocolo e lo punta verso il vostro veicolo. Poi all'improvviso si gira di scatto e ritorna di corsa verso l'entrata del campeggio.

"Ha scoperto chi siamo!" sibila Rickenbacker a denti stretti. "Presto, Mark! Prendiamolo prima che ci sfugga!"

Premi l'acceleratore a tavoletta e oltrepassi l'entrata. Vi trovate davanti a un gruppo di baracche di legno disposte a ferro di cavallo attorno ad un parcheggio. Freni bruscamente: il bandito è scomparso! "Dobbiamo trovarlo, subito!" borbotta Rickenbacker uscendo dal camion. "Io guardo da una parte, tu dall'altra!"

Se vuoi perlustrare la zona meridionale del campeggio, vai al **120**.
Se invece vuoi perlustrare la zona settentrionale del campeggio, vai al **323**.

132

La raffica colpisce in pieno i due cecchini e li scaraventa giù in strada. Mentre attraversi il tetto noti che l'unico rimasto, quello che non ha aperto bocca quando ti ha visto, si accascia al suolo e ti guarda come un bimbo impaurito. Ha le mani legate dietro la schiena e non può muoversi. "Non uccidermi!" supplica mentre lo aiuti a rialzarsi. "Ti posso aiutare, se non mi uccidi!"

Avverti Rickenbacker che tutto è ormai sotto controllo, mentre in lontananza vedi le luci della colonna entrare in città.

Insieme al prigioniero ancora legato ritorni sui tuoi passi e scendi la scala antincendio per dirigerti con passo sicuro verso la strada principale.

Vai al **340**.

133

Il bandito ha appena appoggiato un piede sul predellino quando tu premi il grilletto della tua potente Berretta 92. Non hai potuto calibrare bene la mira, poiché quel bestione si è mosso con una velocità impressionante, e per un attimo temi di non riuscire a fermarlo.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Mira.

Se il totale è 10 o meno, vai al **313**.
Se invece è 11 o più, vai al **192**.

134

I proiettili ti fischiano sopra la testa mentre ti tuffi nel fossato, ma nel disperato tentativo di non venire colpito calcoli male le distanze. Lo slancio non è sufficiente, e sbatti il mento contro il bordo del fossato. Stordito dall'urto non riesci a metterti in salvo: vieni colpito al torace e al braccio. Perdi 10 punti di Resistenza.

Se sopravvivi nonostante queste gravi ferite, vai al **229**.

135

"Prepariamogli una bella sorpresa, prima che ne facciano loro una a noi!" esclami mentre ti sistemi al posto di guida.

Procedi a velocità bassissima, per non alzare nuvole di polvere che potrebbero tradire la vostra presenza e porti la spider dietro ad una siepe. Poi, appena sei sicuro di essere perfettamente nascosto, spegni il motore.

Tu e Rickenbacker scendete dall'auto e vi sistemate dietro alla folta vegetazione. Nel più assoluto silenzio vi preparate all'arrivo dei due centauri avversari.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero uscito è 0-3, vai al **93**.
Se invece è 4-9, vai al **303**.

136

Rickenbacker rimane ad aggiustare i freni mentre ti allontani alla ricerca di Mike Gorgas. Lo trovi che sta impartendo le istruzioni riguardanti il prossimo tratto del viaggio ad un gruppo di autisti seduti in cerchio attorno al suo camion. Appena la riunione è finita ti avvicini a Mike e gli racconti cosa è successo ai tuoi freni.

"È una cosa molto grave" mormora Mike lanciando un'occhiata al gruppo di autisti. "E non è la prima volta che succede qualcosa di strano".

Mike ti racconta che ieri, poco dopo che tu e Rickenbacker avevate appiccato l'incendio ad Arizona City, c'è stato un incidente a bordo dell'Amcorp Landcruiser, il più grande veicolo passeggeri del convoglio. Appena la colonna ha raggiunto il raccordo con l'Autostrada Federale numero 8, dai bagagli legati sul tetto è partito un razzo di segnalazione.

"Grazie a te quel maledetto razzo non è stato visto dagli Outlaws!" prosegue Mike. "Però io comincio a sentire puzza di bruciato. Prima Kate Norton rimane avvelenata dal cibo che era stato controllato per ben tre volte a Tucson. Adesso i tuoi freni vengono sabotati. C'è qualcuno in mezzo a noi che non vuole che il convoglio arrivi in California. Non sono sicuro di chi sia, ma ho i miei sospetti. Ho trovato questo attaccato al supporto del razzo di segnalazione" continua tirando fuori dalla tasca una scatoletta nera. "È un detonatore con comando a distanza!" Con gesto furtivo rimette in tasca l'oggetto e ti si avvicina. "Tieni gli occhi bene aperti, Mark! Aspetta che ci siano parecchie miglia tra noi e gli Outlaws e poi ti prometto che scoprirò il colpevole. Fino a quel momento, però, acqua in bocca!" Annuisci con aria meditabonda e dopo averlo salutato ritorni da Rickenbacker.

Durante la tua assenza l'amico ha ultimato la riparazione e ha fatto il pieno di benzina. Si informa sulla reazione di Gorgas alla notizia del sabotaggio della tua auto, ma gli dai una risposta evasiva, adducendo la scusa che era impegnato a dare istruzioni agli altri autisti. Rickenbacker rimane alquanto perplesso: il sabotaggio di un'auto è una cosa gravissima, e non dovrebbe passare inosservato. Ma sa che se hai lasciato perdere avrai avuto le tue buone ragioni.

La bufera sopra Gila Bend si è calmata, ma la tua mente ora è invasa da nuvole ben più oscure: quelle del dubbio e del sospetto!

Vai al **272**.

137

Rimani impietrito, paralizzato dalla sorpresa, a guardare il disco metallico che schizza nell'aria. Purtroppo l'indecisione ti è fatale: con un fragore assordante il disco manda in frantumi il parabrezza e ti si conficca nel torace. La morte è istantanea!

La tua pericolosa missione e la tua giovane vita si concludono tragicamente qui.



(fig. 7) All'improvviso un raccapricciante ululato squarcia il silenzio della notte ed una figura nera ti piomba addosso.

138

Un bandito con la faccia da duro, vestito con una tuta di cuoio imbottito color argento, sta correndo verso la vostra posizione. Le sue gambe muscolose gli permettono di allontanarsi dal ponte a grande velocità, ma appena ti vede nascosto nel fossato alza la pistola nel tentativo di impedirti di sparare.

Se usi una pistola, vai al **78**.
Se usi un mitra, vai al **122**.
Se usi una carabina, vai al **193**.
Se invece usi un fucile a pompa, vai al **268**.

139

La tua reazione è istintiva: ti tuffi di lato per evitare di essere schiacciato dalla lavatrice. Un attimo dopo la macchina si schianta al suolo, accartocciandosi per il terribile urto.

Per metterti in salvo sei finito su un mucchio di detriti, e ti sei ferito le mani e le ginocchia. Perdi 2 punti di Resistenza. Ma almeno esci dal magazzino sano e salvo, e in più con la cassa di cibo intatta.

Ancora sconvolto dall'esperienza appena conclusa, ti dirigi rapidamente verso la spider.

Vai al **20**.

140 *(fig. 7)*

Apri lentamente la porta ed entri in una stanza illuminata dal chiarore dei fanali della tua spider. La luce è sufficiente per intravedere qualcosa di indistinto che si muove sul pavimento; e all'improvviso un racca-

pricciante ululato squarcia il silenzio della notte e una figura nera ti piomba addosso.

Coyote famelico
Combattività 14 Resistenza 19

L'attacco della feroce belva è stato improvviso e inaspettato. Non riesci né a fuggire né ad usare un'arma da corpo a corpo fino all'inizio del terzo scontro.

Se vinci il combattimento, vai al **202**.

141

La ritirata è solamente una temporanea sospensione tattica delle ostilità. Dopo pochi istanti numerosi camion pieni di Lions, scortati da gruppi di Chargers, si riversano oltre la breccia della barricata e invadono la strada. Intravedi Cutter su un pendio poco lontano: con ampi gesti ti sta segnalando di raggiungerlo prima che sia troppo tardi. Dall'altra parte il resto del gruppo si difende disperatamente dall'attacco avversario, attirando tutta l'attenzione su di sé. Passerà un po' di tempo prima che i nemici si accorgano di te.

"Usciamo di qui!" esclami, e ti lanci verso il posto dove Cutter vi sta aspettando. Senza guardarti alle spalle ti precipiti verso una ex-caserma delle guardie forestali, parzialmente nascosta da un boschetto di pini, a meno di un miglio dalla strada. L'intero gruppo si ferma a riprendere fiato. Con il cuore stretto dall'angoscia guardi i visi dei tuoi compagni: Rickenbacker, Cutter, Kate e Langdon. Forse sono gli unici sopravvissuti di tutta la retroguardia!

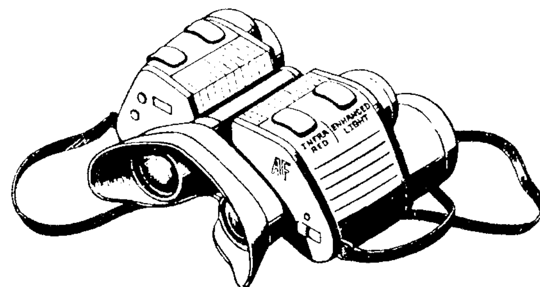
"Sono le 11.05!" esclama Cutter lanciando un'occhiata furtiva al suo orologio. "La colonna dovrebbe essere già arrivata a Pine Valley. Provo a mettermi in contatto radio!"

Vai al **15**.

142

Nel tuo orecchio sinistro echeggia il fragore della micidiale raffica e del vetro in frantumi. Un dolore lancinante ti squarcia la testa, da tempia a tempia. Le immagini scompaiono per lasciare il posto ad una luce intensa. Solo ora ti rendi conto che un proiettile ti ha spappolato il cervello. Inesorabile la morte ti accoglie fra le sue fredde braccia.

La tua giovane vita e la tua pericolosa missione si concludono tragicamente qui, a Stanfield in Arizona.



143

Da questa distanza ravvicinata colpisci il bandito in pieno torace, e il violento impatto lo disarma scaraventandolo a terra. L'agonia è lunga e dolorosa, ma poi con un rantolo disumano il corpo del bandito si arrende alla morte.

A pochi metri di distanza intravedi Rickenbacker: è stato attirato dal fragore della sparatoria. L'espressione del suo viso tradisce una profonda preoccupazione,

ma quando capisce che sei uscito illeso dall'agguato ti saluta con un ampio sorriso.

Vai al **305**.

144

Auguri buona fortuna a Macy e Langdon, i quali partono per raggiungere la loro postazione al di là di Red Rock. Intanto assieme a Rickenbacker sali in macchina e ti dirigi a bassa velocità verso il centro città. Ti fermi ad una cinquantina di metri di distanza dall'auto sospetta, e dopo aver controllato le tue armi ti avvicini a piedi per esaminarla con maggiore attenzione.

Rickenbacker è rimasto indietro per coprirti mentre tu ispezioni l'interno del veicolo abbandonato. Trovi solamente dei sacchetti sporchi di cibo, una borraccia forata e alcuni vestiti sporchi. Stai per ispezionare la parte posteriore del veicolo quando improvvisamente Rickenbacker urla con voce disperata: "Attento, Mark! Là in fondo c'è ..."

Un'assordante raffica copre il suo avvertimento. Un mitra avversario sta sputando i suoi mortali confetti, e fai appena in tempo a buttarti a terra per metterti in salvo. Dalla porta di un negozio sul lato opposto della strada una figura nascosta nell'ombra sta cercando a tutti i costi di ucciderti.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino e sommalo ai tuoi punteggi di Intelligenza e Agilità.

Se il totale è 13 o meno, vai al **298**.
Se invece è 14 o più, vai al **176**.

145

Raggiungi i tuoi compagni per esaminare i resti carbonizzati, alla ricerca di cosa possa aver causato il devastante incendio. L'odore nauseabondo del cibo bruciato ti sconvolge, ma riesci a distinguere anche l'odore dei vapori di benzina. L'indizio è evidente, e tutti sono convinti che non si è trattato di un incendio casuale.

Grazie alla tempestività del vostro intervento il Landcruiser non è stato danneggiato irrimediabilmente. Purtroppo il veicolo ha bisogno di una buona revisione e di alcune riparazioni. Dopo averlo esaminato con estrema attenzione Cutter vi comunica che avrà bisogno di quattro ore di lavoro. Il tramonto è vicino, così decidete di trascorrere la notte a Sentinel e di proseguire il viaggio verso ovest alle prime luci dell'alba.

Viene dato l'ordine di disporre i veicoli in cerchio in mezzo alla piazza principale della città, in modo da avere un minimo di copertura in caso di eventuali attacchi notturni. Numerosi gruppi di volontari rastrellano la città alla ricerca di cibo e provviste, ma sfortunatamente non riescono a trovare molto in questo luogo desolato. Dopo una cena frugale i capi anziani decidono all'unanimità di fare delle indagini, ed eventualmente di istituire un processo per determinare la sorte di Rex Tyler. Si provvede all'allestimento del tribunale da campo nella piazza, con una scrivania e sette sedie ritrovate in un vecchio negozio d'arredamento. Il gruppo di anziani continua la discussione con toni accesi, soprattutto quando si tratta di eleggere le sette persone che, in virtù della loro rettitudine e obiettività, dovrebbero processare il presunto colpevole della morte di Mike Gorgas.

Si decide di ricorrere al voto segreto, e dopo lunghi attimi di attesa vengono resi noti i nomi dei sette giudici: Pop Ewell, Cutter Jacks e zio Jonas di GD1, Bob Grant di Big Spring, Alice Yardum e Patrick Ohlde di Tucson. Nessuno rimane sorpreso dalla scelta di queste sei persone. Sono i membri più anziani e autorevoli della comunità. Solamente il settimo nome viene accolto con un mormorio di sorpresa: sei tu il settimo giudice!

Vai al **225**.

146

L'oscurità rende difficile la mira, ma ti affidi alla tua grande abilità nell'uso delle armi. Stringi i denti e trattieni il respiro. È arrivato il momento di sparare!

Estrai un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Mira.

Se il totale è 5 o meno, vai al **205**.
Se invece è 6 o più, vai al **132**.

147

Cutter vi invita a seguirlo verso la parte posteriore dell'autocisterna. Una volta arrivati là, collega un'estremità di un lungo tubo alla valvola erogatrice del carburante, mentre ti porge l'altra. Assieme a Rickenbacker srotoli il tubo in tutta la sua lunghezza. Poi, raggiunto il punto prestabilito, con un cenno della mano comunichi a Cutter di aprire la valvola. Il liquido infiammabile inizia ad uscire dal tubo, e camminando lentamente potete innaffiare i veicoli parcheggiati. In breve tempo il serbatoio dell'autocisterna è vuoto. Con un fischio Cutter vi ordina di allontanarvi in fretta.

Corri verso Kate, che trovi acquattata in un fossato ai piedi della Round Mountain, molto vicino alla strada. È un ottimo nascondiglio per osservare il ponte e la ferrovia sottostante. Ti sei appena sistemato al suo fianco quando il primo esploratore avversario fa la sua comparsa all'uscita del Devil's Canyon.

Vai al **290**.

148

Il tuo avversario si affloscia esanime al suolo. Chiami Rickenbacker per assicurarti che stia bene. "Tutto a posto!" replica il tuo amico. "Questo brutto ceffo non darà più fastidio a nessuno!"

Rovistate attentamente nelle tasche del cadavere e scoprite una serie interessante di oggetti. Uno tradisce la sua appartenenza alla banda degli Outlaws: un **accendino** con un macabro teschio cesellato.

Tra gli altri oggetti, ce ne sono alcuni che potrebbero essere molto utili:

Bussola
Coltello a serramanico (2)
Gancio per macellaio (2)
Pistola
5 colpi da 9 mm

Non trovi altre cose utili e perciò decidi di ritornare alla tua spider per riprendere il viaggio verso Gila Bend.

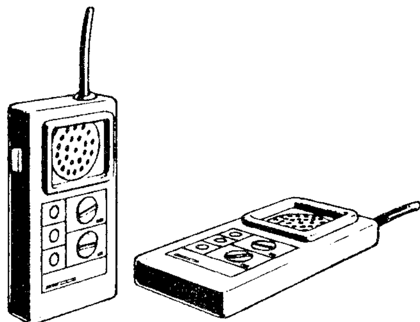
Vai al **13**.

149

Stai per raggiungere il passo quando noti uno sperone roccioso che sovrasta la carreggiata che procede in direzione ovest. Un inquietante bagliore ha attirato la tua attenzione: potrebbe essere una semplice impressione visiva, ma potrebbe anche essere un raggio di sole riflesso nel mirino del fucile di un cecchino nemico. Devi stare estremamente attento: la zona è ideale per un'imboscata!

Se vuoi fermarti ad osservare meglio, vai al **96**.

Se invece decidi di proseguire e attraversare il passo senza rallentare, vai al **348**.



150

Alcuni minuti più tardi il camion di Pete e Rex Tyler guida la colonna all'interno del campeggio di Picacho. Per colpa dell'incendio che ha distrutto tutte le provviste a Sentinel, la comunità è in preda ai morsi della fame. Appena i veicoli si fermano i coloni si precipitano verso il ristorante, nella speranza di trovare qualcosa da mettere sotto i denti. Per un attimo temi che questo possa causare una confusione incontrollabile, ma grazie a Cutter e ad alcuni membri della colonia di Tucson la massa di affamati viene riportata all'ordine. Dopo avere impartito istruzioni ben precise Cutter si assicura che i pacchi di provviste vengano distribuiti con equità a tutti. L'ordine è ristabilito: ogni colono si siede per gustarsi l'improvvisato festino. Anche tu partecipi a questo ghiotto banchetto, e recuperi 2 punti di Resistenza.

In questo attimo di pace, Pop Ewell cerca di mettersi in contatto radio con l'avamposto dell'esercito sul confine californiano, a Pine Valley. Sfortunatamente numerose scariche elettrostatiche rendono inutile ogni suo tentativo. Consultate le mappe della zona e decidete di raggiungere Glamis prima di notte. La città si trova a meno di venticinque miglia ad ovest, ma il tragitto è reso difficile dalla presenza dei picchi frastagliati delle Cargo Muchaco Mountains. Oltrepassare questa insidiosa catena è un'impresa quasi impossibile per l'intera colonna, a causa delle numerose valli e dei profondi corsi d'acqua; e perlustrare la zona comporterebbe un ritardo di parecchi giorni.

Il problema sembra non avere soluzione, quando dopo un attimo di meditazione Rickenbacker suggerisce una possibile via d'uscita.

Vai al **231**.

151

Nessuno è contento di avere un bandito come compagno di viaggio, soprattutto dopo l'assassinio di Mike Gorgas e l'imboscata nemica a Sentinel. Tuttavia Cookie conosce la zona come le proprie tasche e questo aumenta le vostre probabilità di sopravvivenza.

All'unanimità decidete che Cookie può restare con voi, ma ad una condizione: le sue mani devono rimanere legate per l'intero viaggio, proprio come se fosse un prigioniero.

Il convoglio trascorre la notte a Wellton. La giornata è stata molto faticosa e devi bere una razione d'acqua altrimenti perdi 3 punti di Resistenza.

Alle prime luci dell'alba, dopo avere riparato la ruota anteriore, assieme a Rickenbacker parti in perlustrazione verso la periferia della città di Yuma. Quello che vedi conferma i racconti di Jaeger: la città è in mano nemica. La banda dei Puma ha saccheggiato le rovine della Base Aeronautica dei Marines di Yuma e adesso è in possesso di parecchi ordigni mortali e di alcuni pezzi di artiglieria leggera con le relative munizioni. Tutte le strade di accesso sono bloccate e i punti strategici sono pattugliati da drappelli di uomini sanguinari. Avvicinarsi alla città sarebbe una mossa avventata e pericolosissima. Ma non hai altra scelta: per raggiungere la meta dovete assolutamente attraversare il fiume Colorado.

Desideroso di dimostrarsi utile, Cookie ti svela un modo per evitare la città di Yuma e attraversare il fiume Colorado senza bagnarvi i piedi. Con riluttanza decidete di slegare Cookie e di dargli una possibilità.

Vai al **40**.

152

Saluti Macy e Langdon e ti allontani da Dateland percorrendo il fondo accidentato dell'Autostrada Federale numero 8 verso occidente, alla volta della città di Mohawk. Hai già percorso nove miglia quando in lontananza intravedi un ponte, e rallenti per consultare la mappa.

"Quello è il ponte sul torrente San Christobal. Se siamo fortunati ci sarà ancora un po' di acqua!" esclami con ottimismo.

"Se fossi in te non mi farei troppe illusioni, Mark" risponde Rickenbacker, strizzando gli occhi per il riverbero del sole. "Mi sa che troveremo solo un fiume di sassi".

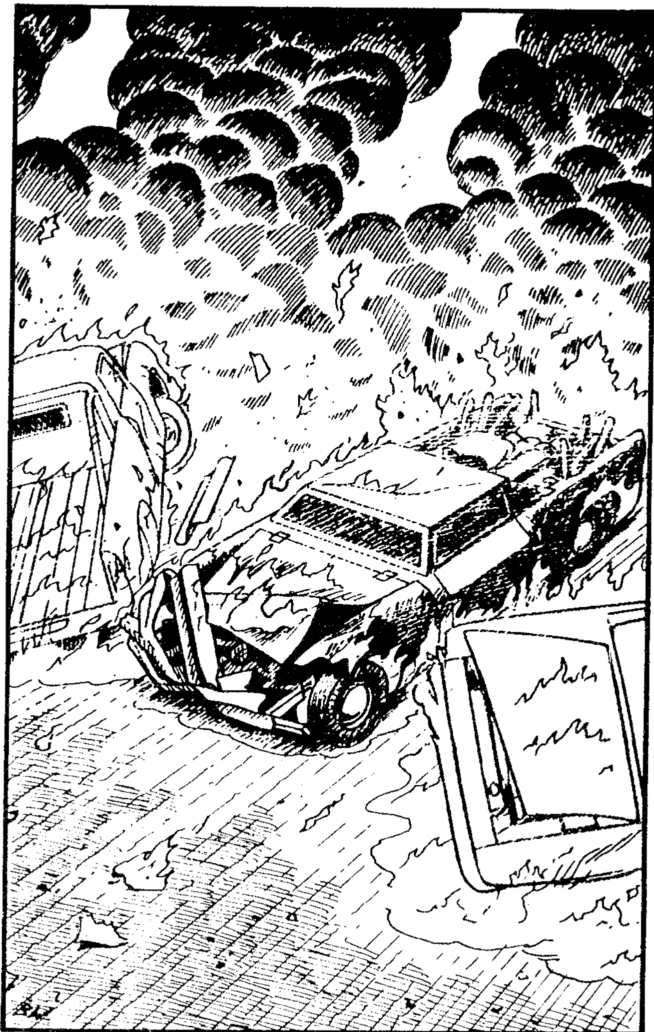
A mano a mano che il ponte si avvicina intravedi una cosa che nessuno di voi due si sarebbe mai aspettato. Accanto al ponte è piantata una piccola tenda di fortuna, costruita con due teloni impermeabili legati insieme per offrire un riparo dal sole. Nelle sue vicinanze si muove un uomo magro e barbuto.

Se vuoi fermarti ad osservare l'uomo, vai al **115**.

Se invece vuoi rallentare ed avvicinarti al ponte con cautela, vai al **301**.

153

Indietreggi di qualche passo, prendi la rincorsa lungo il corridoio e cerchi di sfondare la porta con una spallata. Al primo tentativo rimbalzi violentemente e ti ritrovi a terra a fissare il sudicio impianto elettrico sul soffitto. Al secondo tentativo ti scortichi gravemente la spalla. Perdi 2 punti di Resistenza. Al terzo tentativo riesci finalmente a sfondare la porta e ti ritrovi nell'ufficio.



(fig. 8) Con un urto terribile l'auto di Mad Dog Michigan piomba contro la barricata in fiamme.

Da un attento studio della pianta dell'ospedale scopri l'ubicazione del magazzino dei medicinali, e impari il percorso a memoria.

"Terzo corridoio a destra... secondo a sinistra... secondo a destra..." mormori mentre parti alla ricerca dell'atropina di cui hai disperatamente bisogno per strappare Kate alla morte.

Vai al **337**.

154 *(fig. 8)*

Dopo alcuni istanti, con un urto terribile l'auto di Mad Dog Michigan piomba contro la barricata in fiamme. L'auto rimane praticamente distrutta, ma il forte impatto ha creato un passaggio attraverso il quale si lanciano altri due camion nemici, che vanno a fermarsi nel centro dell'autostrada. I passeggeri si precipitano fuori e si lanciano di corsa su per il pendio, sparando all'impazzata.

Rickenbacker salta nel fossato accanto a te e a Kate. "Adesso ci divertiamo!" sbotta ansimante. "Diamogli un benvenuto che non si scorderanno tanto facilmente!".

Mentre il primo avversario si avvicina al fossato afferri la tua arma e ti prepari ad accoglierlo con una pioggia di piombo.

Se usi una pistola, vai al **42**.
Se usi un mitra, vai al **248**.
Se usi una carabina, vai **267**.
Se invece usi un fucile a pompa, vai al **302**.

155

Poco dopo mezzogiorno il convoglio arriva a Eloy. Con un misto di orgoglio e preoccupazione guardi il camion con rimorchio di Pecos Pete, che guida la colonna di quindici veicoli lungo la strada principale fino all'entrata del parco pubblico della città. Kate ti saluta da un finestrino della corriera di GD1. Scendi dalla spider per andare incontro a lei e agli altri tuoi compagni.

Zia Betty Ann, che è sempre un'ottima cuoca, ti offre qualcuna delle specialità che ha preparato apposta per il viaggio, e mentre tu e Kate state finalmente pranzando insieme, Mike Gorgas, capo della comunità di Tucson, sale a bordo della corriera per parlarti. La colonia ha deciso che il modo migliore per raggiungere incolumi l'Autostrada Federale numero 8 è creare un diversivo che faccia allontanare gli Outlaws dal raccordo. Vuole che tu e Rickenbacker appicchiate un incendio nei sobborghi di Arizona City. Dovrebbe essere sufficiente per distogliere l'attenzione del nemico. Macy e Langdon terranno sotto controllo l'accampamento nemico, e appena saranno sicuri della riuscita del piano spareranno un razzo di segnalazione per dare il via libera alla colonna. A quel punto tu e Rickenbacker dovrete abbandonare Arizona City il più velocemente possibile per dirigervi verso la città di Gila Bend e ricongiungervi alla colonna poco prima del tramonto.

Dopo il rapido pranzo saluti Kate, e la tranquillizzi promettendole che non farai imprudenze. Tutti i membri della comunità GD1 ti augurano buona fortuna. Fra loro c'è anche il tuo vecchio amico Cutter Jacks. Ti assicura che se non fosse per la ferita al braccio riportata durante l'agguato nelle Slaughter Mountains non potresti impedirgli di seguirti.

Ritorni alla spider, dove Rickenbacker ha già caricato le due taniche di benzina che vi serviranno per appiccare l'incendio. Lo aiuti ad assicurarle bene e subito dopo partite verso Arizona City.

Vai all'**84**.

156

Ti butti a terra, schivando per un pelo la pioggia sibilante di proiettili che va a conficcarsi nella fiancata del furgone. Purtroppo alcuni colpi perforano una cassetta metallica piena di dinamite. La scintilla provocata da un proiettile corazzato innesca una reazione a catena, e in una frazione di secondo un rumore assordante ed una fiammata squarciano l'aria.

Attendi che la pioggia di rottami cessi e ti rialzi per ispezionare i resti fumanti del furgone. Il tuo avversario non ce l'ha fatta: il suo corpo giace carbonizzato a pochi metri di distanza. Alzi lo sguardo e dall'altra parte del fiume vedi Rickenbacker e Cookie che corrono verso il ponte dopo aver portato a termine la loro missione. Tirano un respiro di sollievo al vederti incolume, ed insieme tornate al furgone, ansiosi di comunicare ai vostri compagni che ora il passaggio sul Gila River è libero.

Vai al **200**.

157

Rex Tyler alza il braccio e mira con estrema precisione, lasciando partire un colpo che raggiunge il traditore alla spalla. Barlow barcolla, ma riesce a raggiungere la moto nemica. Sfortunatamente quello è l'ultimo proiettile rimasto nel caricatore del tuo amico. Assisti impotente alla fuga precipitosa della spia e del suo compagno per le vie tortuose della città, al riparo di una densa nuvola di polvere.

La moto è ormai scomparsa quando Cutter ti raggiunge dietro al bidone in compagnia di Rickenbacker. Sei convinto della colpevolezza di Barlow e racconti ai tuoi due compagni della fuga di quell'essere spregevole. Le tue affermazioni provocano una violenta reazione in Rex Tyler, ormai scagionato da quell'orrendo misfatto.

"Hai ragione, Mark!" esclama Cutter. "Quel verme di Barlow si è infiltrato nella nostra comunità e questo attacco deve essere stato architettato per portarlo via di qui!"

Dal nascondiglio osservi la battaglia che infuria nella piazza. Tutti i vostri compagni sono ormai armati, e si sono disposti al riparo in modo da poter difendere i veicoli. La maggior parte dei banditi è morta, e i pochi sopravvissuti battono in ritirata. Il loro obiettivo ormai è raggiunto: cercare di riprendere la loro spia! Tutti sono fuggiti, eccetto uno. È un energumeno dai capelli biondi, vestito con un giubbotto di cuoio borchiato e un paio di pantaloni a strisce, che sta cercando di forzare la serratura della vostra corriera con il calcio del mitra. Non riesci a capire la ragione del suo accanimento: la corriera è vuota e non contiene nulla di importante. Improvvisamente ti ricordi però che all'interno di quel veicolo c'è una persona a te molto cara: Kate! Un brivido di paura ti attraversa la schiena.

Se vuoi sparare al bandito prima che riesca ad entrare, e sei in grado di farlo, vai al **270**.

Se invece non vuoi sparare, oppure non puoi farlo, vai al **181**.

158

Non c'è tempo per prendere la mira! Devi fidarti solo della tua velocità e della tua abilità con le armi se vuoi salvarti la pelle!

Estrai un numero dalla Tabella del Destino e sommalo ai tuoi punteggi di Intelligenza e di Mira.

Se il totale è 10 o meno, vai al **287**.

Se il totale è 11 o più, vai al **46**.

159 *(fig. 9)*

Con gesto sicuro apri la porta, ma lo spettacolo che si presenta ai tuoi occhi quando illumini la stanza è orripilante. Il pavimento e le pareti del magazzino sono ricoperti da migliaia di scarafaggi. Gli insetti si muovono frenetici e sembrano un orribile tappeto vivente. Spaventati dalla luce improvvisa si riversano nel corridoio come un torrente d'acqua nera.

Ti giri per scappare, ma la marea di insetti ti blocca le gambe. Li senti scricchiolare sotto i piedi mentre corri lungo il corridoio, nel disperato tentativo di seminarli. Cadi rovinosamente, ma prima di riuscire ad alzarti ti ritrovi ricoperto da quelle ripugnanti bestie. Non riesci



(fig. 9) Spaventati dalla luce improvvisa gli scarafaggi si riversano nel corridoio come un torrente d'acqua nera.

più a respirare. Devi sollevarti prima che sia troppo tardi!

Scarafaggi

Combattività 13	Resistenza 20

Il combattimento si svolge senza armi. Se perdi punti di Resistenza è a causa della mancanza d'aria.

Se sopravvivi a questo raccapricciante incontro, vai al **349**.

160

Appena entrato a Gila Bend vieni accolto da una pioggia di proiettili che ti costringe a fermarti in mezzo alla strada. Due uomini appartenenti al gruppo di Tucson si fanno avanti uscendo dall'oscurità e ti sbarrano la strada con i loro potenti mitra spianati. Sei nei loro mirini, ma fortunatamente uno di loro ti riconosce.

"Cosa diavolo stai facendo, ragazzo?" urla Frazer, il più anziano delle due sentinelle. "Potevamo ucciderti!"

"Nessuno ci aveva avvertito che eri in missione stanotte" aggiunge Avenal, il suo aiutante. "Dove sei stato?"

"Una ragazza di GD1 sta molto male e se non prende questa medicina presto morirà. Fatemi passare!" spieghi dopo avere estratto con un gesto impaziente la fiala di atropina dalla tasca del giubbotto.

Frazer abbassa l'arma e si sposta per farti passare, ma il giovane Avenal rimane al suo posto, con l'arma ancora puntata. "Non si tratterà mica di quella ragazza della banda, Kate Norton? Ho sentito dire che ha avuto

una storia con Mad Dog Michigan prima che tu gli ammazzassi il fratello!"

"Faresti bene a stare attento a come parli, Avenal!" ribatti con stizza. "E adesso, fuori dai piedi. Non ho tempo da perdere!"

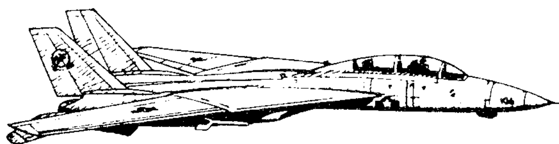
"Dicono anche che quella ragazza sia un bel bocconcino. Tu ne sai qualcosa, mio caro Mark Phoenix?"

Cerchi disperatamente di frenare le tue reazioni. Quel ragazzo ha oltrepassato ogni limite!

Se vuoi uscire dalla spider per insegnargli le buone maniere, vai al **237**.

Se vuoi premere l'acceleratore a tavoletta e travolgerlo, vai al **35**.

Se invece decidi di non ascoltare le sue insinuazioni e gli dici di togliersi dai piedi, vai al **260**.



161

La violenza dei tuoi colpi scaraventa il nemico giù dal pendio. Nel frattempo con una raffica di mitra Kate mette fuori combattimento il suo compagno, che stava cercando di risalire il terrapieno.

Altri due banditi cercano di compiere l'impresa fallita dai loro compagni, ma fanno esattamente la stessa fine: morti stecchiti sulle rotaie. Per un attimo tutto tace, ma ad un tratto scorgi in lontananza una nuova minaccia.

Vai al **71**.

162

Ti muovi rapidamente, per schivare i proiettili e per non essere un bersaglio troppo facile per i tuoi nemici, ma questa volta il destino ha deciso altrimenti. Fitte brucianti ti squarciano il petto e la testa, e ti accasci lentamente al suolo.

La tua pericolosa missione e la tua giovane vita si concludono tragicamente qui, a Wellton in Arizona.

163

I minuti passano lentamente mentre aspetti il ritorno di Macy e Langdon. Rickenbacker, che è un incallito giocatore di poker, propone una partita a carte per passare il tempo, ma tu rifiuti l'offerta. Sei preoccupato per i movimenti del nemico, e non vuoi correre il rischio di abbassare la guardia.

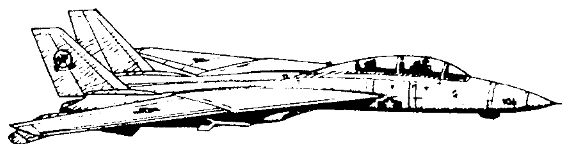
Circa un'ora dopo vedi apparire in distanza il furgone. Nonostante i tuoi timori, Macy e Langdon sono tornati sani e salvi. Vi comunicano che il passo è libero e che la città di Eloy, a circa quindici miglia di distanza, è deserta. Sono andati avanti a perlustrare la zona fino al raccordo autostradale, ma lì però hanno trovato una brutta sorpresa: un accampamento di Outlaws disposto su entrambi i lati dell'autostrada.

"Sull'autostrada non ci sono barricate" annuncia Macy "ma gli Outlaws sono armati fino ai denti. Ci fanno a pezzi se cerchiamo di passare".

"E come diavolo facciamo?" ribatti. "Ci sono solo montagne da queste parti. La colonna non ce la farà mai ad attraversarle. Non abbiamo altra possibilità che l'autostrada".

"Questa non è certo una bella notizia, ma abbiamo pensato a lungo e crediamo di aver trovato la soluzione" risponde Langdon, accarezzandosi la barba brizzolata.

Vai al **286**.



164

Sei talmente impegnato a decifrare la combinazione che non ti accorgi di un gruppo di banditi che avanza nel corridoio, a pochi metri di distanza dal deposito dei medicinali. Attirati dalla luce e dal rumore che stai facendo per aprire l'armadio si sono precipitati dentro per vedere cosa succede.

Colto alla sprovvista alzi le mani in segno di resa, ma appena quelli si accorgono che non sei dei loro e che addirittura sei armato aprono immediatamente il fuoco. Una raffica di proiettili ti trafigge il petto, scaraventandoti a terra. Una fitta lancinante ti paralizza e tutte le immagini vengono avvolte dalle tenebre, mentre il freddo abbraccio della morte ti accoglie per sempre.

La tua pericolosa missione e la tua giovane vita si concludono tragicamente qui, nell'ospedale di Casa Grande.

165

Lotti disperatamente con il volante cercando di riprendere il controllo della spider. Sei riuscito a mantenerla in strada, ma ecco che un'altra micidiale raffica ti raggiunge, crivellando il parabrezza. Un dolore acuto ti paralizza il braccio sinistro. Perdi 4 punti di Resistenza.

A causa del dolore improvviso allenti la presa al volante e la spider impazzita riprende a sbandare. Freni bruscamente ma vai a sbattere contro i resti di un'auto distrutta. I proiettili continuano a sibilare minacciosi intorno a voi. Rickenbacker si lancia fuori dall'auto e corre a ripararsi dietro la fiancata corazzata della spider.

Vai al **318**.

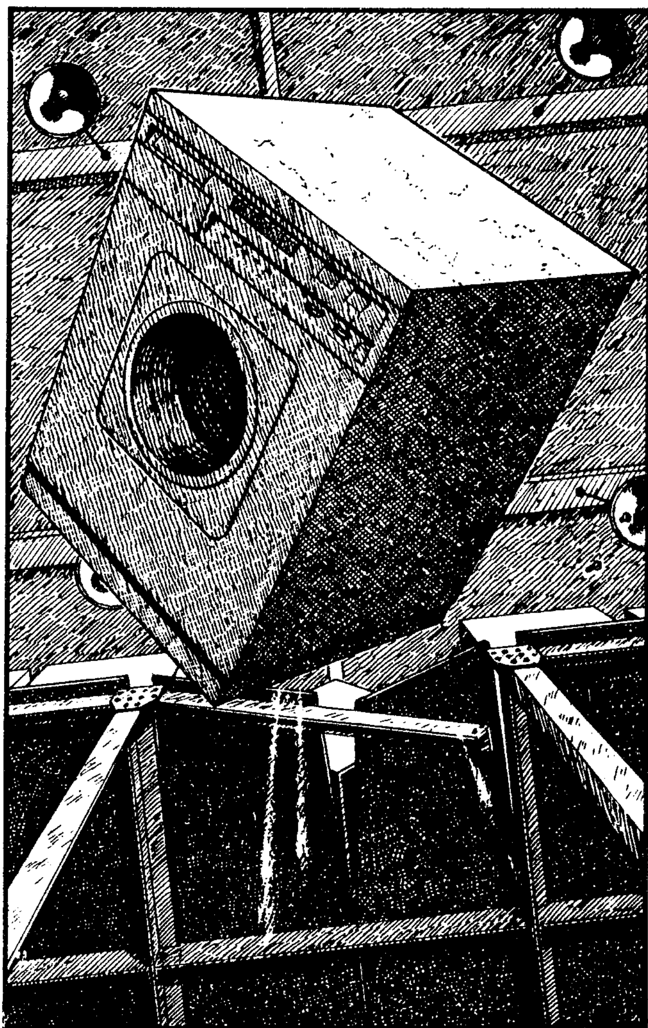
166

Quel rumore è davvero preoccupante! Non riesci a capire da dove provenga, ma hai la netta sensazione che si tratti di uno sciame di insetti. Una volta, da piccolo, quando avevi solo sette anni, durante un campeggio estivo nel Parco Nazionale Los Padres tu e un gruppetto di amici avete stuzzicato un vespaio. Non hai più dimenticato il dolore delle punture delle vespe inferocite: sembravano chiodi arroventati che si conficcavano nella carne. Dopo quell'incidente hai sempre avuto il terrore di tutti gli insetti, e piuttosto che correre un rischio inutile preferisci uscire dal magazzino e tornare da Rickenbacker.

Vai al **300**.

167

Varcata la soglia scopri una stanza piena di vecchi armadietti: un tempo serviva come spogliatoio e magazzino per le guardie forestali di stanza in questa caserma. Perlustri velocemente ogni angolo e scopri



(fig. 10) Con orrore vedi la sagoma bianca di una lavatrice che ti sta cadendo addosso.

una **torcia solare**, una carabina e 8 proiettili da 7,62 mm.

Se desideri conservare qualche oggetto, ricorda di annotarlo nel Registro d'Azione.

Decidi di abbandonare la caserma e di proseguire.

Vai al **19**.

168

La tua arma saetta in aria, diretta verso il torace del tuo avversario, mentre Mad Dog Michigan agita la sega nel disperato tentativo di parare il colpo.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Orientamento.

Se il totale è 11 o meno, vai al **21**.
Se invece è 12 o più, vai all'**8**.

169 *(fig. 10)*

Riesci ad entrare nel magazzino attraverso una porta laterale aperta: qualcuno prima di te ha provveduto a far saltare il lucchetto che bloccava la porta. Non hai grandi speranze di trovare ancora qualcosa, e infatti una sola occhiata intorno ti basta per avere una conferma dei tuoi sospetti. Il magazzino è stato completamente razziato, e le poche cose che non potevano essere portate via sono state distrutte.

Dopo una quarantina di minuti di disperata ricerca fra i rottami, scopri, incastrata sotto un cumulo di lavatrici, una cassa di soia disidratata. Le lavatrici sono crollate da una piattaforma al primo piano, ed ora formano una piramide pericolante proprio sopra la cassa.

Cerchi con estrema cautela di estrarre la preziosa cassa di cibo, ma all'improvviso senti sopra la tua testa un sinistro rumore. Alzi lo sguardo e con orrore vedi la sagoma bianca di una lavatrice che precipita su di te.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Somma i tuoi punteggi di Intelligenza e di Agilità, e al totale aggiungi il numero uscito.

Se il totale è 14 o meno, vai al **297**.
Se invece è 15 o più, vai al **139**.

170

Cadi sull'asfalto, e con le braccia aperte annaspi disperatamente alla ricerca di un appiglio. Con le dita sanguinanti riesci ad afferrare una sbarra di acciaio, mentre le gambe si dibattono nel vuoto. Pietrisco e rottami ti piovono sulla testa e sulle spalle, scorticandoti la pelle e impedendoti di respirare. Perdi 2 punti di Resistenza.

La sbarra si sta inesorabilmente piegando e stringi i denti nell'attesa che Rickenbacker e gli altri corrano in tuo soccorso. Ti lanciano l'estremità di una fune, proprio accanto alla tua spalla destra, e ti urlano di afferrarla in modo da poterti trarre in salvo.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Resistenza.

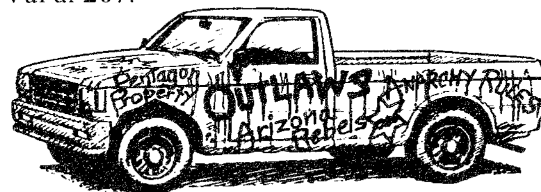
Se il totale è 24 o meno, vai al **269**.
Se invece è 25 o più, vai al **77**.

171

Improvvisamente le armi tacciono. Quando il polverone del combattimento si dirada ti accorgi che nessuno dei Lions è sopravvissuto allo scontro. Purtroppo la battaglia è costata parecchie vite ad entrambe le parti. Fai l'appello fra i tuoi compagni e ti accorgi che né Cleaver né Zay ce l'hanno fatta, e che il tuo amico Macy ha riportato alcune brutte ferite al polso e ad una coscia.

Con molta cautela aiuti Macy a risalire la scarpata che porta al fossato dove Kate ti aspetta ansiosa.

Vai al **207**.



172

Facendo attenzione che nessuno se ne accorga, esci da Gila Bend e ti dirigi verso est, ripercorrendo l'Autostrada Federale numero 8 verso il territorio occupato dal nemico. Ogni tanto la tempesta si placa permettendoti di scorgere il desolato panorama che ti circonda, ma per circa un'ora e mezza l'unica cosa che vedi intorno a te è un enorme turbinio di polvere.

Durante questo viaggio solitario devi bere una razione d'acqua, altrimenti perdi 3 punti di Resistenza, e mangiare un Pasto, altrimenti perdi 3 punti di Resistenza.

Vai al **289**.

173

Mentre i tre Crazies si avvicinano al furgone ti accorgi che i loro corpi magrissimi sono completamente coperti da rivoltanti tatuaggi a forma di ragno e da

orribili sfregi. Girano attorno al furgone, incuriositi, prendendo a calci le ruote e i paraurti.

"Cosa volete?" chiedi con tono deciso.

"Ehi, non vogliamo mica farti del male. Non preoccuparti amico, stai calmo" biascica uno di loro con sguardo assente.

La donna scoppia in una risata isterica scoprendo una fila di denti rotti, e si avvicina lentamente al tuo sportello. "Come sei carino!" esclama mentre tenta di accarezzarti il viso. La situazione sta innervosendo Rickenbacker. Con la coda dell'occhio ti accorgi che sta accarezzando il grilletto del mitra.

"Forza Mark, andiamocene. Questi disgraziati mi fanno impressione!"

"D'accordo" gli rispondi, e cerchi di avviare il motore. Mentre appoggi la mano sulla chiavetta d'accensione la donna si accorge della cassetta di pronto soccorso che hai appesa alla cintura. Il suo umore cambia all'improvviso.

"Questi qui hanno delle pasticche!" esclama con voce stridula. I due uomini si precipitano verso lo sportello, allungando le mani come accattoni, con il volto sconvolto dalla fame e dalla disperazione.

"Dacci una pasticca, amico, ti prego! Una, per farci stare meglio!"

Se vuoi dare ai Crazies qualche unità di pronto soccorso, vai al **265**.
Se vuoi avviare il motore e allontanarti il più velocemente possibile, vai al **29**.

174

Con grande abilità riacquisti il controllo della guida e riesci a far deviare il furgone dalla sua traiettoria mortale. Jaeger è sinceramente ammirato dalla tua bravura al volante. Rallenti e ti fermi vicino alla stazione di pompaggio. Uscite dall'abitacolo e cominciate a scaricare le taniche.

"Ieri ho dovuto tirar su l'acqua con le mani" mormora Jaeger indicando il pozzo con un cenno del capo. "Non sono riuscito ad azionare la pompa, ma forse basta un po' di benzina. Se la aspiriamo dal serbatoio risparmiamo un bel po' di fatica".

Se possiedi un **tubo di plastica**, vai al **211**.
Altrimenti vai al **76**.

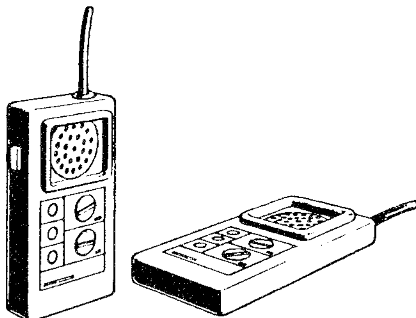
175

Dallo zaino estrai la bomba lacrimogena e la osservi attentamente per controllare se è in buone condizioni. Predisponi con attenzione il timer a quattro secondi, togli la sicura e lanci l'ordigno contro i banditi. La bomba rimbalza sul bordo, nel punto più vicino a dove si trovano i banditi, ma sfortunatamente si infila nella grondaia e rotola lontano. All'improvviso vedi una vampata e una minacciosa colonna di fumo denso che fuoriesce dal tubo. Hai una dannata sfortuna: adesso la lieve brezza sta sospingendo la nuvola di gas verso di te.

Gli occhi iniziano a lacrimare e un forte senso di nausea ti attanaglia la gola. Con passo malfermo barcolli sul tetto e ti avvicini pericolosamente alla scala antincendio.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Resistenza.

Se il totale è 24 o meno, vai al **261**.
Se invece è 25 o più, vai al **5**.



176

I proiettili colpiscono ripetutamente l'asfalto e sottili schegge nere ti sferzano il viso. Rickenbacker risponde al fuoco permettendoti di scivolare dietro l'automobile nemica. Sei in salvo, ma all'improvviso la sparatoria cessa. Ti metti in ginocchio per controllare cosa è successo e vedi che il tuo amico sta tentando disperatamente di estrarre una cartuccia che ha fatto inceppare la sua arma.

I secondi passano con una lentezza insopportabile, e quando distogli lo sguardo da Rickenbacker noti che un uomo è appena uscito dalla penombra della porta. Appoggiato al fianco tiene il mitra pronto a sparare.

Se vuoi cercare di colpire questo nuovo bersaglio, vai al **25**.
Se decidi di non sparare, vai al **334**.

177

Alzi la tua arma e prendi di mira il fuggitivo mentre scappa lungo la pista di terra battuta che conduce al ristorante.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Mira. Se usi una carabina o un mitra aggiungi 2 punti al totale ottenuto.

Se il totale è 8 o meno, vai al **222**.
Se invece è 9 o più, vai al **345**.

178

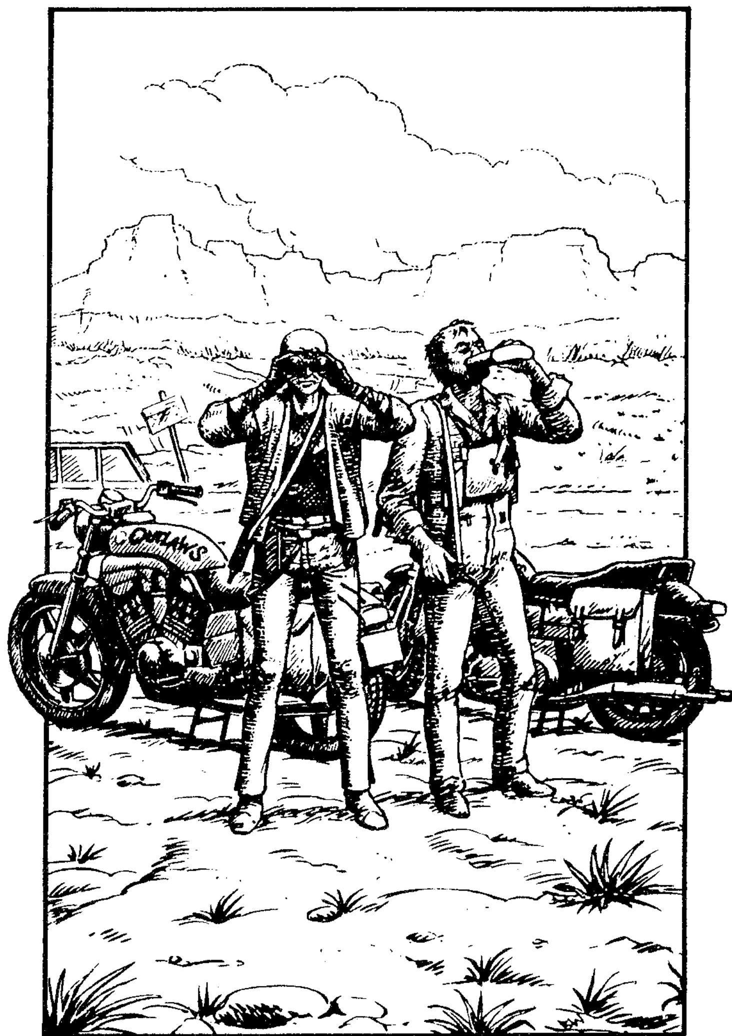
La violenza dello sparo fa saltare il lucchetto, così finalmente apri la porta ed entri nell'ufficio. Da un attento studio della pianta dell'ospedale scopri l'ubicazione del magazzino dei medicinali e impari il percorso a memoria.

"Terzo corridoio a destra... secondo a sinistra... secondo a destra..." mormori mentre parti alla ricerca dell'atropina di cui hai disperatamente bisogno per strappare Kate alla morte.

Vai al **337**.

179

Più di venti coloni si fanno avanti e si offrono volontari per difendere la colonna, pur sapendo che l'azione potrebbe costar loro la vita. Fra loro scorgi alcune facce familiari: Rickenbacker, Macy, Langdon, Avenal ed i fratelli Tyler. Con tua grande sorpresa ti accorgi che c'è anche Kate. Non è ancora completamente guarita, ma la sua forza di volontà è più forte di qualsiasi resistenza. Provi una profonda vergogna, soprattutto se pensi al suo coraggio: e il suo sguardo



(fig. 11) Un centauro prende il binocolo e lo punta verso la stalla, mentre l'altro beve un lungo sorso d'acqua dalla borraccia.

è terribilmente eloquente! All'improvviso ti rendi conto che sarebbe insopportabile proseguire per Pine Valley senza di lei. Decidi di non assecondare le tue paure e coraggiosamente ti fai avanti, e subito senti il tocco affettuoso della sua mano che stringe la tua per rassicurarti.

Vai al **341**.

180 *(fig. 11)*

I due continuano la loro corsa fino al ponte. Uno di loro, un punk esile con la testa rasata, scende dalla moto e si inginocchia ad esaminare il terreno. Dopo qualche minuto si rialza, prende il binocolo che porta appeso al collo e lo punta verso la stalla. L'altro centauro, vestito con una tuta sbrindellata di jeans, beve un lungo sorso d'acqua dalla borraccia. Si scambiano un paio di frasi, poi tutti e due si tolgono di spalla i mitra e si dirigono con passo veloce verso la stalla.

"Ho l'impressione che sappiano che siamo qui" bisbiglia Rickenbacker. "Questa storia mi puzza".

"Tu resta di guardia. Io vado a controllare il portone" rispondi mentre ti dirigi verso il lato anteriore della stalla. Socchiudi appena il battente destro del portone, per poter controllare l'esterno, ma un rumore sospetto di passi striscianti ti fa ritrarre di colpo; è una reazione che ti salva la vita. All'improvviso una raffica di mitra crivella il legno marcio del portone, e subito dopo un calcio lo spalanca. Il punk dalla testa rasata si butta dentro, con il mitra spianato, pronto a sparare un'altra raffica. A causa della penombra non si accorge della tua presenza dietro l'anta sinistra del portone. Istinti-

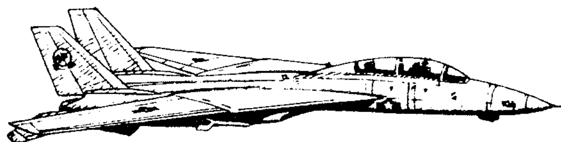
vamente,afferri il suo mitra e cerchi di disarmarlo, ma lui non ha intenzione di cedere. Ingaggiate una lotta serrata, ma il centauro riesce a recuperare l'arma e si prepara a sferrare l'attacco finale.

Pee-Wee

Combattività 16 Resistenza 24

Non riesci a sottrarti al combattimento. L'unica soluzione è che tu uccida il tuo nemico.

Se vinci questo scontro all'ultimo sangue, vai al **242**.



181

Il bandito infila un braccio nel finestrino rotto e cerca di sollevare la sicura. In un batter d'occhio la porta si apre e il bandito si precipita all'interno. All'improvviso senti l'urlo di Kate e della zia Betty Ann, spaventate dall'arrivo di quell'energumeno.

Le due donne sono in balia di un criminale! Balzi dal tuo nascondiglio e ti precipiti verso la corriera tra il crepitio degli spari. Guadagni l'entrata con una velocità sorprendente, perché sai che la salvezza di Kate e della zia ormai è solo nelle tue mani. Zia Betty Ann sta lottando contro il bandito e si è disperatamente aggrappata al mitra per impedirgli di sparare. Purtroppo parte un colpo, e il proiettile perfora il tetto del veicolo. Il rinculo scaraventa la donna a terra: il bandito ormai è libero di ripuntare l'arma, e se non fai presto riuscirà ad uccidere! La forza della disperazione ti spinge ad agire con tempestività. Con un balzo felino immobilizzi il bandito e lo butti a terra.

Fat Cat

Combattività 16 Resistenza 24

Il tuo attacco ha colto Fat Cat di sorpresa. Durante il primo scontro non perderai nessun punto di Resistenza.

Se vinci il combattimento, vai al **52**.

182

La scarica colpisce il bandito al petto, uccidendolo all'istante. La tua mira infallibile sgomenta l'intera banda e l'attacco subisce una battuta d'arresto. Dopo lunghi attimi di panico, assisti soddisfatto alla ritirata precipitosa del nemico verso i camion parcheggiati in mezzo alla strada.

Vai al **141**.

183

Macy e Langdon si sono appostati sui due lati dell'autostrada per avvistare eventuali nemici. Macy è contento che anche tu ti sia unito a loro, però ha un sorrisetto equivoco stampato sul viso: forse pensa che tu abbia scelto il compito più facile, invece di aiutare gli altri a sgombrare il passo.

Assieme vigilate attentamente la zona mentre i coloni continuano il loro faticosissimo lavoro. Devi assolutamente bere una razione d'acqua, altrimenti perdi 3 punti di Resistenza.

Vai al **213**.

184

Rickenbacker ritorna al campo base, e appena Icarus è stato smontato e imballato il convoglio riparte verso le montagne. Sulla base delle osservazioni aeree di Rickenbacker, riesci a condurre la colonna di veicoli attraverso i dirupi sbiancati dal sole cocente. Il viaggio si profila difficile! Il caldo è insopportabile, e devi assolutamente bere una razione di acqua altrimenti perdi 3 punti di Resistenza.

È già calata la notte quando uscite dall'ultima valle e in lontananza intravedi la superficie levigata della Superstrada numero 78. Incontri alcune indicazioni arrugginite per Glamis, in direzione ovest, e prosegui senza imprevisti verso la piccola cittadina che si trova a sud della catena delle Chocolate Mountains.

Cookie ti avverte che stai entrando nel territorio controllato dalla temibile banda dei Chargers, che ha il suo quartier generale nella città di El Centro. Non potete rischiare di proseguire senza prima avere controllato la zona. Assieme a Rickenbacker parti verso Glamis, deciso a verificare la situazione.

Ti fermi sull'altopiano che sovrasta la città. All'apparenza tutto sembra deserto, ma non ne sei completamente sicuro. L'oscurità ormai ha reso tutto indistinto.

Se possiedi un **cannocchiale a raggi infrarossi**, vai al **39**.

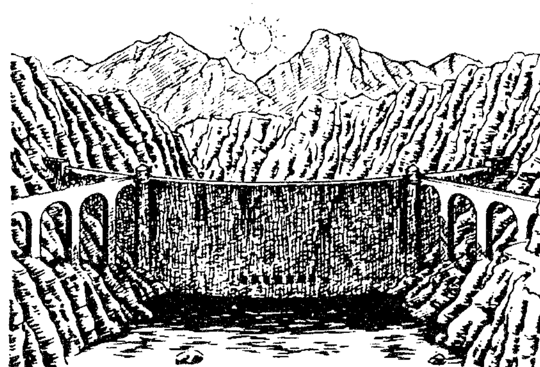
Altrimenti vai al **125**.

185

In preda alla più assoluta disperazione cerchi di forzare la catena che ti impedisce la fuga. I fumi densi e rivoltanti della combustione hanno già riempito il magazzino, e la nausea e i violenti capogiri rischiano di vanificare il tuo paziente ma lento lavoro. Perdi 5 punti di Resistenza.

I tuoi sforzi vengono presto premiati: il lucchetto salta e le catene cadono rumorosamente a terra. La porta si apre e puoi finalmente scendere con passo barcollante la scala antincendio tra volute di fumo e vampate di calore. Raggiungi il parcheggio sottostante e lentamente inspiri a pieni polmoni l'aria fresca. Le forze ti ritornano all'istante, e ciò ti permette di fuggire da questo posto infernale, pochi secondi prima che una tremenda esplosione faccia saltare l'intero edificio.

Vai al **315**.



186

Hai mancato il bandito, però il proiettile ha perforato il fianco del furgone e ha colpito un contenitore metallico pieno di dinamite: basta una scintilla per scatenare una reazione a catena! L'effetto è devastante. L'esplosione violenta fa saltare il furgone in aria fa-

cendo ricadere rumorosamente a terra una pioggia di rottami fumanti.

Vai al **347**.



187

Ti aggrappi al volante nel disperato tentativo di riprendere il controllo della spider, ma non riesci a mantenere la direzione e l'auto impazzita fa una serie di testacoda in mezzo alla strada. Con un urto impressionante vai a sbattere contro un negozio di ferramenta. Tu e Rickenbacker venite catapultati dai vostri sedili, fra schegge di vetro e pezzi di legno.

Stordito e sanguinante cerchi di rialzarti, mentre con uno sforzo sovrumano tenti disperatamente di avvicinarti al corpo del tuo amico. Provi ad allungarti per riuscire a toccarlo, ma le tue braccia, entrambe rotte all'altezza dei gomiti, si rifiutano di obbedirti. In mezzo a tutto questo disastro senti una voce roca che impreca. Ti volti lentamente e nella penombra intravedi il tuo nemico, in piedi in mezzo alla strada. Non riesci a metterlo bene a fuoco, ma dalle sue mani vedi partire un bagliore improvviso che si trasforma subito in un'oscurità senza fine.

La tua pericolosa missione e la tua giovane vita si concludono tragicamente qui, a Wellton.

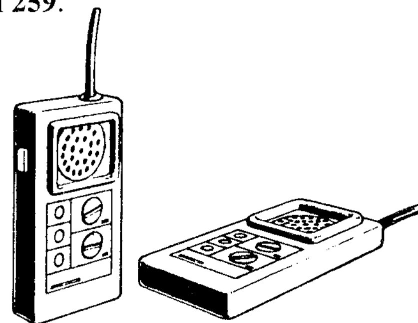
188

Ti accorgi che il terreno è ricoperto da un sottile strato di polvere. Le impronte dei tuoi passi sono molto evidenti, ma non ne vedi altre, né sul campo né in prossimità della baracca.

Sei sicuro che il bandito non è nascosto lì dentro. Ti guardi intorno con estrema attenzione, alla ricerca di indizi utili, e hai già deciso di allontanarti quando una raffica di mitra dall'altra parte del campeggio squarcia il silenzio.

"Rickenbacker l'ha scovato" mormori a denti stretti mentre ti dirigi correndo al parcheggio.

Vai al **259**.



189

Premi l'acceleratore a tavoletta e con un violento strattone la macchina balza in avanti, ma i banditi sono in preda al panico e non riescono a muoversi. Stringi i denti, in attesa dell'impatto. Nei secondi successivi vedi la parte anteriore della spider che colpisce il paraurti corazzato delle due moto e i corpi dei due centauri che vengono scaraventati nell'oscurità alle tue spalle.

Vai al **53**.

190

Seguendo le indicazioni arrivi finalmente al magazzino dei medicinali. La speranza di trovare l'atropina, in modo da poter strappare Kate alla morte si fa sempre più viva.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino e sommalo ai tuoi punteggi di Intelligenza e di Resistenza.

Se il totale è 26 o meno, vai al **159**.
Se invece è 27 o più, vai al **291**.

191

Grazie alla tua mira infallibile colpisci l'avversario in pieno torace scaraventandolo giù dal terrapieno. Nel frattempo Kate spara una raffica di mitra con estrema precisione contro l'altro bandito, che stava tentando di risalire il terrapieno.

Altri due banditi cercano di portare a termine l'impresa fallita dai loro compagni, ma fanno esattamente la stessa fine: morti stecchiti sulle rotaie. Per un attimo tutto tace, ma ad un tratto vedi una nuova minaccia che si avvicina.

Vai al **71**.

192

Riesci a colpire il bandito alla schiena. Con un rantolo raccapricciante l'uomo inarca le spalle e stramazza al suolo privo di vita.

Ti allontani dal nascondiglio e corri verso la corriera per controllare che Kate sia illesa. Sia lei che zia Betty Ann si sono riparate dietro ai sedili. Sono entrambe sane e salve, anche se il pallore dei loro visi tradisce un profondo spavento.

Le stai aiutando a rialzarsi quando Rickenbacker si affaccia alla porta. "Forza Mark! Dobbiamo ritornare subito alla spider. Macy mi ha appena riferito che un gruppo di Outlaws sta avanzando verso la città. Dobbiamo portare il convoglio in salvo via di qui, immediatamente!"

Kate e zia Betty Ann ti assicurano che stanno bene e ti invitano a seguire il tuo compagno. I coloni si avviano lentamente ai propri veicoli, e mentre attraversi la piazza con Rickenbacker ti accorgi che molti di loro si stanno medicando le ferite.

Ti rimetti alla guida della spider e fai segno a Cutter e agli altri di seguirti. Appena il convoglio è uscito da Sentinel imbocchi l'Autostrada Federale numero 8.

Vai al **9**.



193

Premi il grilletto della carabina: a questa distanza ravvicinata la forza del colpo fa saltare in aria il bandito, ma non fai in tempo a renderti conto di averlo ucciso che uno dei suoi compagni spicca un salto e ti si butta addosso, nel tentativo di disarmarti. L'azione

è così fulminea che non riesci ad aprire il fuoco. Il nemico ti strappa la carabina dalle mani e ti afferra alla gola con le sue dita potenti.

Dumper
Combattività 14 Resistenza 27

A causa della velocità dell'attacco non puoi utilizzare un'arma da corpo a corpo durante questo primo scontro.

Se vinci il combattimento, vai al **311**.

194

Colpito dalla tua micidiale scarica il conducente schiaccia inavvertitamente il pedale del freno. L'auto sbanda impazzita mentre lui, in preda al panico , cerca invano di riprendere il controllo. Ma adesso l'auto si dirige minacciosamente verso la tua spider!

"Attento!" urla Rickenbacker buttandosi in parte per evitare la collisione. Ad una frazione di secondo dall'urto tenti di toglierti dalla sua traiettoria.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Agilità.

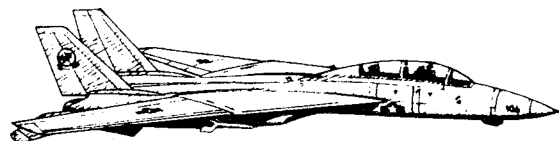
Se il totale è 8 o meno, vai al **38**.
Se invece è 9 o più, vai al **257**.

195

Porti la spider in testa alla colonna. Rickenbacker ti aiuta a riempire il serbatoio attingendo la benzina dall'autocisterna di GD1. Assieme a lui svolgete un'ispezione generale della vettura, nell'attesa che tutti i veicoli facciano rifornimento. Dopo l'escursione dell'altra notte vuoi essere più che sicuro che la tua macchina sia in piena efficienza.

Sembra tutto a posto, finché Rickenbacker non ti fa notare alcune macchie sul terreno, fra le ruote anteriori. Da un esame più attento ti accorgi che il circuito dei freni perde. Il danno non può essere accidentale. I freni sono stati manomessi. Qualcuno ha cercato deliberatamente di sabotare la tua spider.

Se decidi di avvisare Mike Gorgas, il capo colonna, vai al **136**.
Se decidi di riparare il danno senza dir nulla, vai al **272**.



196

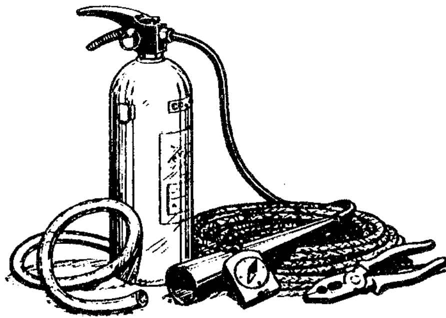
La sparatoria diventa sempre più assordante mentre tenti disperatamente di salire sul tetto. Ti sistemi in una posizione strategica da dove domini l'intera scena. Due uomini stanno sparando verso la strada, mentre un terzo è seduto con le spalle girate verso il bordo del tetto. Sembra che nessuno si sia accorto della tua presenza.

Se possiedi una **granata da guerra** e vuoi usarla, vai al **239**.
Se possiedi una **bomba a gas lacrimogeno** e decidi di usarla, vai al **175**.
Se hai un'arma da fuoco e vuoi usarla, vai al **126**.
Se non possiedi nessuna arma oppure decidi di non usare niente, vai all'**89**.

197

La granata esplode con un fragore assordante, e il violento spostamento d'aria ti scaraventa a terra: hai tutto il corpo tormentato da fitte lancinanti. Con la forza della disperazione cerchi di tamponare le ferite con le mani, ma fra le dita senti scorrere fiotti di sangue caldo. Il dolore che ti lacerava il corpo improvvisamente scompare, e ormai rassegnato ti abbandoni al freddo abbraccio della morte.

La tua pericolosa missione e la tua giovane vita si concludono tragicamente qui, a Picacho in California.



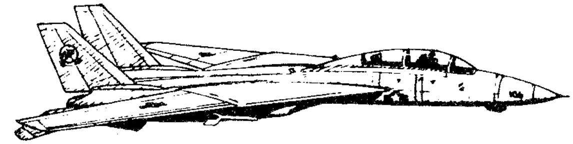
198

Mentre percorri il corridoio verso gli uffici amministrativi passi accanto all'accettazione. Una porta pesante, dotata di spioncino, separa il corridoio dall'ufficio. Guardi attraverso il vetro, e appesa dietro al bancone vedi una pianta dettagliata dell'ospedale. Lì di sicuro è indicata l'ubicazione del magazzino dei medicinali. Provi ad aprire la porta, ma purtroppo ti accorgi che è chiusa con un lucchetto.

Se decidi di sfondare la porta, vai al **153**.
Se decidi di forzare il lucchetto, vai al **22**.

Se decidi di farlo saltare con un colpo d'arma da fuoco, vai al **90**.

Se possiedi una **granata da guerra** e desideri usarla, vai al **107**.



199

Con la tua carabina colpisci l'avversario in pieno petto, uccidendolo all'istante. La tua mira infallibile sgomenta l'intera banda e l'attacco subisce un momento d'arresto. Dopo lunghi attimi di panico, assisti soddisfatto alla ritirata precipitosa del nemico verso i camion parcheggiati in mezzo alla strada.

Vai al **141**.

200

Mentre aspetti l'arrivo della colonna ti dai da fare per domare le fiamme che stanno divorando il furgone dei tuoi nemici: il fumo nero potrebbe richiamare la loro attenzione. Pochi minuti dopo che hai ultimato il lavoro arriva l'intera colonna. I tuoi compagni ti aiutano a seppellire i cadaveri dei nemici e a nascondere quanto rimane del furgone. Dopo il tuo scontro con la pattuglia dei Puma sono tutti d'accordo nell'aumentare la vigilanza. Presto o tardi alla base di Yuma si accorgeranno della loro scomparsa e manderanno una squadra a cercarli.

Seppelliti i morti e nascosto il furgone, trasferisci Cookie sul Landcruiser. Rex Tyler ti riconsegna la

spider, arrivata intatta da Ligurta. Assieme al tuo amico Rickenbacker salti in macchina e riprendi il tuo posto alla guida della colonna lungo la strada battuta. Dopo alcune miglia raggiungete la Superstrada numero 95. Il fondo stradale più agevole ti permette di aumentare la velocità e ti dirigi verso nord, attraverso un paesaggio desertico e desolato che un tempo ospitava le piste di collaudo di Yuma. In lontananza scorgi un segnale stradale. All'inizio è solo un puntino all'orizzonte, ma a mano a mano che ti avvicini riesci a distinguere la scritta:

Laguna e lago artificiale di Imperial
7 miglia

Segui il segnale e imbocchi la deviazione verso occidente. Il nome "Laguna" risveglia in te cari ricordi dell'infanzia. Infatti sei nato e cresciuto a Laguna Beach, in California. Mentre pensi con enorme nostalgia alla tua vecchia casa, scorgi all'orizzonte la diga e il lago artificiale: si trovano ai piedi delle cime frastagliate delle Cargo Muchacho Mountains. Sapere che dall'altra parte del lago artificiale inizia il territorio dello Stato della California ti dà nuova carica.

Blocchi la colonna in un punto da cui riuscite a vedere la strada che si snoda fino alla diga. Cutter va avanti, a controllare le condizioni del fondo stradale, e al ritorno vi comunica che è accessibile.

A questo punto del viaggio devi assolutamente bere una porzione d'acqua altrimenti perdi 3 punti di Resistenza.

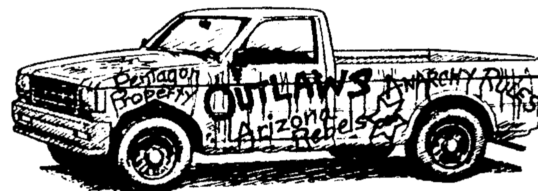
Vai al **48**.

201

Premi il freno e sterzi bruscamente per evitare di schiantarti contro un masso più grande degli altri. La tua tempestività e bravura alla guida ti hanno salvato da morte certa, ma non riesci ad evitare la pioggia di pietrisco che cade dall'alto. Una pietra si schianta sul cofano e si frantuma in mille pezzi: una scheggia ti ferisce alla testa e perdi 3 punti di Resistenza.

Stringi i denti per sopportare il dolore lancinante e premi l'acceleratore a tavoletta. Devi allontanarti da questo inferno prima che sia troppo tardi!

Vai al **112**.



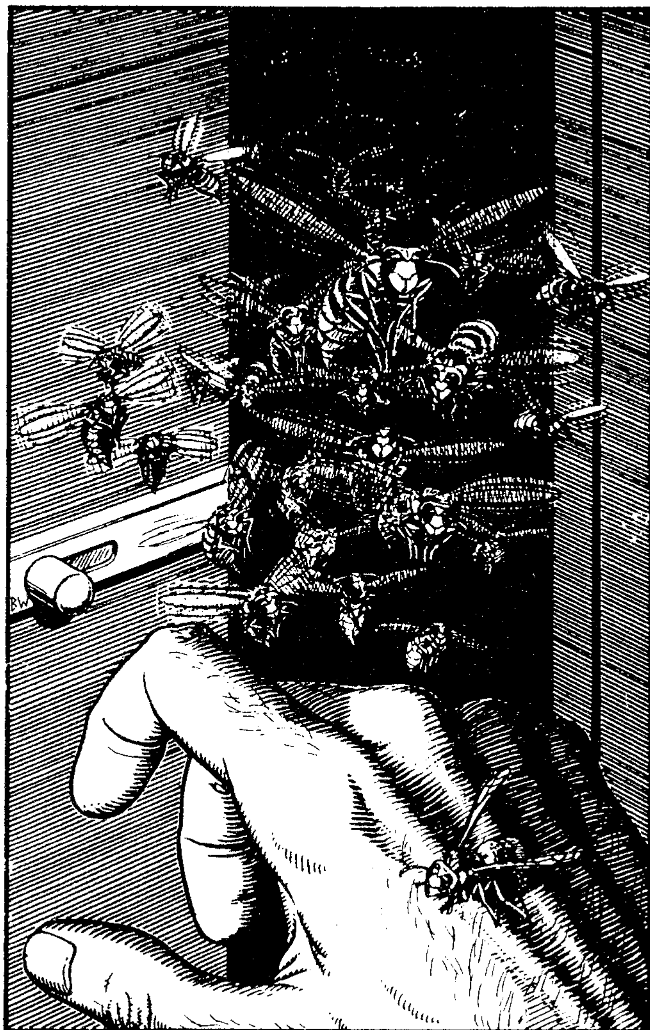
202

Ancora tremante per la paura, e per lo sforzo del combattimento appena concluso, scavalchi il cadavere della belva ed esamini la stanza. Il locale è pieno di polvere e di apparecchi ortopedici. Sfortunatamente non è un deposito di medicinali!

Vai al **306**.

203 *(fig. 12)*

Incuriosito dallo strano rumore, ma guardingo per la presenza di un possibile pericolo, socchiudi leggermente la porta. Il debole brusio si trasforma subito in un assordante ronzio: uno sciame di vespe inferocite si riversa nella stanza.



(fig. 12) Il debole brusio si trasforma subito in un assordante ronzio: uno sciame di vespe inferocite si riversa nella stanza.

Non hai un attimo da perdere! Afferri un bastone che si trova sul pavimento e cerchi disperatamente di allontanare a randellate questo esercito inferocito mentre indietreggi verso la porta principale.

Vespe

Combattività 17 Resistenza 10

Se sopravvivi a questo terribile incontro, vai all'**11**.

204

Al tuo ritorno scopri che il gruppo di meccanici diretto da Cutter ha già riparato i veicoli danneggiati. Adesso il convoglio è pronto per la partenza. La comparsa di un viso sconosciuto e la notizia che la città di Yuma è una base nemica getta scompiglio nella comunità. Jaeger viene bersagliato da una raffica di domande e dà a Pop Ewell un'informazione di capitale importanza. È infatti a conoscenza dell'esatta frequenza-radio usata dai californiani della base di Pine Valley. Pop tenta di mettersi in contatto con la base, ma il segnale è troppo debole e disturbato.

Mentre distribuisci il cibo che hai trovato durante l'esplorazione, Cutter si avvicina e ti confida l'enorme problema che minaccia l'intera comunità: la penuria d'acqua. A causa del sole implacabile i bambini ed i feriti iniziano a soffrire di disidratazione. Durante la tua assenza un gruppo capeggiato da Avenal è partito per Gila Bend alla ricerca di acqua. Là hanno trovato il fiume quasi in secca, e la poca acqua rimasta era inquinata. Nemmeno usando una enorme quantità di compresse per depurare l'acqua sono riusciti a neutralizzare i veleni disciolti nel prezioso liquido. Un colo-

no di Tucson, arso dalla sete, ha bevuto qualche sorsata ed è morto fra dolori atroci.

Cutter e gli altri capi sono molto preoccupati. Il morale è a terra, e se non si trova acqua sufficiente per placare la sete di tutti è probabile che la disciplina all'interno della comunità vada a rotoli. Comunque le informazioni di Jaeger sembrano la soluzione ai problemi di tutta la comunità.

Vai al **62**.

205

I proiettili uccidono uno dei tre, ma purtroppo la tua arma si è inceppata e non riesci a sparare una seconda raffica: devi usare un'arma da corpo a corpo! Mentre ti avvicini furtivamente al gruppo nemico il bandito che volta le spalle al bordo del tetto ti vede. Un terrore folle ti attanaglia lo stomaco, e aspetti con il fiato sospeso che lanci l'allarme: ma con tua enorme sorpresa l'uomo non si muove né apre bocca.

L'istinto ti dice che devi agire subito prima che cambi idea. Ti lanci contro il cecchino e lo afferri per il collo. La violenza dell'impatto gli fa cadere l'arma, però riesce a liberarsi dalla stretta: devi attaccarlo subito, ma prima che sia in grado di tirare fuori il suo micidiale coltello.

Cape Cod
Combattività 15 Resistenza 23

Il tuo attacco lo ha colto di sorpresa. Durante il primo scontro non perdi nessun punto di Resistenza.

Se vinci il combattimento, vai al **210**.

206

Premi l'interruttore, e la luce si accende tremolante. Per la prima volta dopo otto lunghissimi anni le lampade al neon illuminano queste stanze deserte e spettrali, colme di attrezzature radiologiche. Molte ti sono sconosciute, ma intravedi due oggetti che potrebbero essere di enorme utilità:

Contatore geiger
Giubbotto protettivo di piombo

Se decidi di conservare qualche oggetto, ricorda di annotarlo sul Registro d'Azione.

Ti allontani dal reparto di radiologia per continuare la tua ricerca: vai al **41**.

207

Appena raggiungi il nascondiglio da dove puoi dominare l'autostrada, scopri che gli altri tuoi amici stanno tenendo testa ad un micidiale fuoco nemico. Kate è salva ma ha quasi finito le munizioni.

Tra nuvole di fumo e assordanti raffiche intravedi Mad Dog Michigan dirigere i suoi uomini. Una decina dei suoi scagnozzi sono indaffarati a legare un pezzo di paraurti corazzato alla parte anteriore del suo veicolo. Nel frattempo la barriera di fuoco comincia a smorzarsi. E improvvisamente capisci le intenzioni di Mad Dog: tra poco cercherà di sfondare la barriera di camion in fiamme!

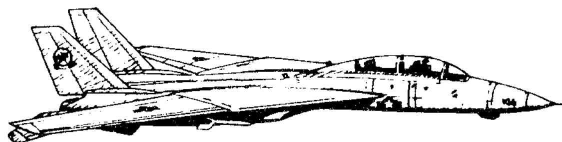
Se possiedi una carabina, vai al **36**.
Altrimenti vai al **154**.

208

Il fragore della raffica ti echeggia nelle orecchie, e improvvisamente senti qualcosa di pungente conficcarsi nello stomaco. Ti tocchi con una mano e senti un fiotto di sangue sgorgare dalla ferita. Stranamente non senti alcun dolore, ma capisci che sei stato ferito a morte! L'emorragia ti stordisce e lentamente senti le membra farsi di piombo. Indietreggi di qualche passo, nel disperato tentativo di sfuggire a questo terribile incubo.

Purtroppo un violento senso di nausea ti fa barcollare e cadi riverso sul terreno. Una sonnolenza cui non sai resistere ti chiude gli occhi e il freddo abbraccio della morte ti accoglie per sempre.

La tua giovane vita e la tua pericolosissima missione si concludono tragicamente qui, a Picacho.



209

Appoggi il tuo G-12 alla spalla e segui il bersaglio nel mirino. Al momento più opportuno premi il grilletto scaricando l'intero caricatore addosso al nemico. I bossoli cadono roventi a terra e la forza del rinculo ti stordisce per un attimo.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Mira.

Se il totale è 7 o meno, vai al **94**.
Se invece è 8 o più, vai al **37**.

210

L'unico bandito rimasto, quello che non ha aperto bocca quando ti ha visto, si accascia al suolo e ti guarda come un bimbo indifeso. Ha le mani legate dietro la schiena e non può muoversi. "Non uccidermi!" supplica mentre lo aiuti a rialzarsi. "Ti posso aiutare, se non mi uccidi!"

Avverti Rickenbacker che tutto è ormai sotto controllo. In lontananza vedi il convoglio entrare in città.

Insieme al prigioniero ancora legato ritorni sui tuoi passi e scendi la scala antincendio, per dirigerti con passo sicuro verso la strada principale.

Vai al **340**.

211

Utilizzando il tubo di plastica versi qualche litro di benzina nel serbatoio della stazione di pompaggio, e dopo aver effettuato l'allacciamento con la batteria del furgone riesci ad avviare il motore. Rimanete in attesa che gli ingranaggi arrugginiti della vecchia pompa si mettano in moto. All'inizio non succede nulla, ma dopo qualche secondo l'aria viene completamente espulsa dai condotti e la pressione aumenta.

Jaeger intanto ha aperto il rubinetto, e dopo numerosi scoppiettii l'acqua fuoriesce con un potente fiotto. In preda ad una gioia sfrenata vi gettate sotto quella cascata rinfrescante: finalmente dopo molto tempo potete bere e lavarvi! Recuperi 3 punti di Resistenza.

In meno di venti minuti avete riempito tutte le taniche che avevate con voi. Dopo averle ricaricate nel furgone sfrutti questa occasione per riempire anche la tua Borraccia.

Vai al **243**.

212

Raggiungi il camion senza essere visto e sistemi la granata sotto il cruscotto, a pochi centimetri di distanza dal ricetrasmettitore. Fissi il congegno ad orologeria ad un minuto, togli la sicura e ti precipiti verso il fossato dove si è nascosto Rickenbacker. L'ordigno esplode con un fragore assordante, mandando in aria una pioggia di rottami fumanti. Spaventati dal boato, i banditi balzano in piedi urlando inferociti e si dirigono di corsa verso il loro unico mezzo di trasporto. Stringi i denti, pronto ad aprire il fuoco.

Vai al **138**.

213

In un'ora di duro lavoro la strada viene sgomberata dai detriti, e dopo un veloce esame della situazione Cutter dà il segnale di via libera. Bisogna fare in fretta perché ogni secondo è prezioso.

Alla testa della colonna conduci senza difficoltà il convoglio attraverso il passo, e quando tutti i mezzi sono oltre la frana Cutter fa cenno di fermarsi. Per un paio di minuti aspettate che Cutter sistemi due potenti ordigni tra le rocce. Dopo avere fissato il dispositivo a orologeria, il tuo amico si allontana di corsa per trovare un riparo sicuro prima dell'esplosione. Un potente boato echeggia tra le ripide pareti del passo, e una valanga di massi ostruisce di nuovo la strada alle vostre spalle.

"Questo terrà gli Outlaws impegnati per un po' di tempo!" esclama divertito mentre ritorna al suo posto di guida.

Raggiungete le rovine di Sentinel verso sera. La cittadina è completamente deserta e hai già deciso di attraversarla senza fermarti quando nello specchietto retrovisore intravedi una scena che ti obbliga a frenare bruscamente. Delle lingue di fuoco stanno uscendo dal bagagliaio del Landcruiser, proprio sotto i piedi dei passeggeri ignari del pericolo, e tra poco le fiamme raggiungeranno i serbatoi. Devi assolutamente fermarti e avvertirli!

"Al fuoco!" urli con quanto fiato hai in gola mentre ti precipiti verso la corriera. Improvvisamente i passeggeri si rendono conto del pericolo e alla rinfusa si buttano dalle porte e dai finestrini.

Se possiedi un **estintore**, vai al **118**.
Altrimenti vai al **244**.

214

L'assordante fragore del mitra nemico ti echeggia nelle orecchie. Devi metterti in salvo! Ti lasci cadere in un fossato alcuni attimi prima che i proiettili mortali colpiscano il terreno davanti ai tuoi piedi.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino e sommalo ai tuoi punteggi di Agilità e Resistenza.

Se il totale è 22 o meno, vai al **134**.
Se invece è 23 o più, vai al **66**.

215

Mentre ti avvicini ai cadaveri dei nemici senti lo sferragliare di un motore: è il Trans-Sol che sta rientrando in città. Con un ampio gesto del braccio saluti Macy e Langdon facendo capire che tutto è a posto. Dopo qualche minuto parcheggiano il loro veicolo davanti alla banca.

"Questi due farabutti erano sicuramente banditi, ma come facciamo a sapere se erano proprio uomini di Shiloh?" chiedi indicando i cadaveri.

"Sì, sono Outlaws" ribatte Macy. "Non vedi quell'orribile teschio dipinto sulla porta dell'auto?"

Mentre gli altri nascondono i due corpi inizi a perlustrare la farmacia. Sei curioso di sapere che cosa aveva attirato i tuoi nemici in questo luogo. Non impieghi molto tempo per scoprirlo: c'è un'enorme scatola di cartone appoggiata vicino alla porta, abbandonata là quando tu e Rickenbacker avete fatto la vostra inaspettata comparsa. Sparse sul pavimento vedi numerose bottiglie di analgesici e stimolanti, siringhe e altri medicinali saccheggiati dal magazzino della farmacia.

Perlustri velocemente il resto dei locali alla ricerca di tutto ciò che potrebbe esserti utile: trovi medicinali sufficienti per 4 unità di pronto soccorso. Quando ritorni, i tuoi amici ti mostrano quello che hanno trovato:

Fucile a pompa
Coltello (2)
2 colpi calibro 12

Se decidi di conservare qualche oggetto, ricorda di annotarlo sul tuo Registro d'Azione.

Vai al **104**.

216

L'accampamento dei Crazies ormai è lontano, e il convoglio ha raggiunto una buona velocità. Mentre vi avvicinate alla periferia di El Centro Rickenbacker toglie tutti i frammenti di vetro dal parabrezza: l'abitacolo viene rinfrescato da un piacevole vento, ma purtroppo la polvere finissima alzata dagli pneumatici del lungo convoglio inizia a causarti grossi problemi.

Se non possiedi una **maschera di protezione**, perdi 2 punti di Resistenza.

Vai al **97**.



217

Avenal si gira di scatto e spara alla cieca al traditore in fuga. Sfortunatamente quello è l'ultimo proiettile che gli è rimasto nel caricatore, e non riesce a colpire il bersaglio; non c'è niente da fare, e assisti impotente alla fuga precipitosa della spia e del suo compagno per le vie tortuose della città.

La moto è ormai scomparsa all'orizzonte quando Cutter ti raggiunge assieme a Rickenbacker. Sei convinto della colpevolezza di Barlow, e racconti ai tuoi due compagni i particolari della fuga di quell'essere spre-

gevole. Le tue affermazioni provocano una violenta reazione in Avenal.

"Hai ragione, Mark!" esclama Cutter. "Quel verme di Barlow si è infiltrato nella nostra comunità e questo attacco deve essere stato architettato per portarlo fuori di qui!"

Dal nascondiglio osservi la battaglia infuriare nella piazza. Tutti i vostri compagni ormai si sono armati, e si sono disposti strategicamente in modo da difendere i veicoli. La maggior parte dei nemici è morta, e i pochi sopravvissuti battono in ritirata. Il loro obiettivo ormai è raggiunto: hanno ripreso la loro spia! Ma guardandoti in giro vedi che tutti stanno scappando, eccetto uno. È un energumeno dai capelli biondi, vestito con un giubbotto di cuoio borchiato e un paio di pantaloni a strisce, che sta cercando di rompere la serratura della corriera con il calcio del mitra. Non riesci a capire la ragione del suo accanimento: la corriera è vuota e non contiene nulla di importante. Improvvisamente ti ricordi però che all'interno di quel veicolo c'è una persona a te molto cara: Kate! Un brivido di paura ti attraversa la schiena.

Se vuoi sparare al bandito prima che riesca ad entrare, e sei in grado di farlo, vai al **270**.

Se invece non vuoi sparare, oppure non puoi farlo, vai al **181**.

218

Appena raggiungi una posizione dalla quale riesci ad avere una visione completa del ponte, dai agli altri il segnale convenuto e aspetti che si avvicinino. Cookie e Rickenbacker seguono le istruzioni alla perfezione e tutto procede secondo i piani. Ma ad un tratto uno dei sei banditi si allontana dal gruppo e si precipita correndo lungo il ponte. Si sta dirigendo verso il camion!

Se possiedi un'arma da fuoco e munizioni sufficienti per sparare, vai al **34**.

Altrimenti vai al **119**.

219

Il fragore del motore viene coperto dal raccapricciante sibilo di un proiettile vagante, che è rimbalzato contro la fiancata corazzata della tua spider. In preda ad una cieca disperazione il bandito scarica tutti i colpi, ma ormai tu hai guadagnato velocità e ti allontani immergendoti nella bufera. Ormai è impossibile che ti colpisca!

Vai al **53**.

220

Sali sul furgone assieme a Rickenbacker, Kate e ai sei membri della colonia di Tucson per seguire l'autocisterna di Cutter. Nessuno di voi ha molta voglia di parlare. Vi allontanate dalla torre di osservazione di Desert Valley mentre gli altri tre veicoli vi seguono a debita distanza. I componenti di questa rischiosa missione sono assolutamente decisi a tenere a bada Mad Dog Michigan il tempo sufficiente perché il convoglio raggiunga sano e salvo Pine Valley. Come te, gli altri stanno pensando alle tragiche conseguenze di un eventuale fallimento. Tutti sanno che solo pochissimi sopravviveranno a questa pericolosa spedizione.

Passano dieci interminabili minuti prima che il ricetrasmettitore di Rickenbacker si animi con un potente gracidio. La voce stridula di Cutter comunica a tutti i veicoli la notizia che aspettavate: "Ponte in vista! Preparatevi ad abbandonare i mezzi e a nascondervi! Seguitemi... Passo e chiudo!"

In lontananza riesci a distinguere il parapetto del ponte ferroviario: la forte tensione ti attanaglia lo stomaco. L'autocisterna inizia a frenare e si ferma proprio davanti alle aperture nelle barricate centrali. Segui le sue manovre, e assieme a tutti gli altri veicoli vi disponete in fila indiana, muso contro coda, in modo da occupare di traverso tutte e dieci le carreggiate dell'Autostrada Federale numero 8.

Vai al **241**.

221

"Il convoglio arriverà tra meno di cinque minuti" mormora Rickenbacker mentre arma il suo mitra. "Perché non gli prepariamo una calda e affettuosa accoglienza?"

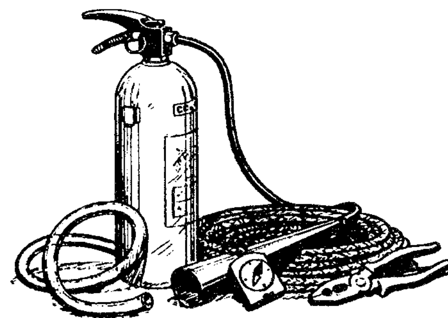
Sicuro di sé Rickenbacker si alza in piedi e scarica l'intero caricatore contro la postazione nemica. Durante la sparatoria lanci un'occhiata veloce oltre la spider, e noti un vicolo che corre lungo il cinema sul quale sono appostati i banditi. Un enorme telone nero lo ricopre per tutta la sua lunghezza nascondendone la visuale dall'alto.

Ti giri e vedi che Rickenbacker sta ricaricando l'arma. "Io cerco di prenderli da dietro. Coprimi!" esclami indicandogli con un cenno del capo in direzione del vicolo.

Il tuo compagno mugugna un assenso e riapre subito il fuoco. Ti lanci di corsa verso il vicolo con tutta la forza che hai nelle gambe. Ma quando sei a una decina di metri dalla meta una pioggia di proiettili comincia a martellare il terreno davanti ai tuoi piedi.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Agilità.

Se il totale è 5 o meno, vai al **162**.
Se è 6-9, vai al **292**.
Se invece è 10 o più, vai al **12**.



222

I tuoi proiettili mancano il bandito, ma sortiscono l'effetto di accelerare la sua fuga. Rickenbacker ha appena inserito un nuovo caricatore e si lancia all'inseguimento nel dedalo di tavolini e sedie.

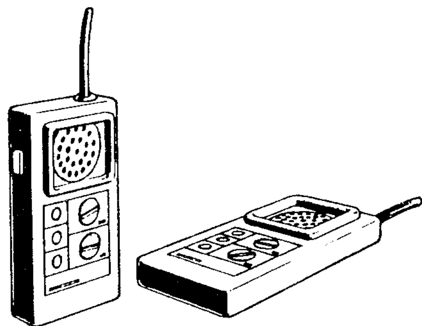
"Seguimi!" urla con voce imperiosa. Obbedisci seguendo i suoi passi con l'arma spianata.

Il bandito riesce a mettersi in salvo dentro al ristorante, sparando una micidiale raffica dalla porta semiaperta: dovete buttarvi a terra per non venire colpiti. Dopo qualche minuto uno strano oggetto nero fuoriesce dalla porta e cade a pochi metri di distanza, sulla tua destra.

"Una granata!" urla Rickenbacker coprendosi la testa con le braccia.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero estratto è pari (2, 4, 6, 8, 0), vai al **73**.
Se invece il numero è dispari (1, 3, 5, 7, 9), vai al **197**.



223

Dopo qualche attimo di indecisione concludi che deve trattarsi del riflesso di un raggio di sole su una roccia particolarmente liscia. Rimetti in moto e procedi verso il passo. Ti trovate in una zona fiancheggiata da una parete rocciosa molto scoscesa e da uno sperone inquietante. All'improvviso un boato simile ad un tuono attira la tua attenzione. Alzi lo sguardo verso destra e vedi una frana spaventosa di roccia e pietrisco staccarsi dalla parete e precipitare sulla strada: inspiegabilmente lo sperone si è spaccato in due! Ti rendi conto con orrore che con la tua spider stai correndo verso una morte sicura.

Enormi massi piombano sulla strada, mentre cerchi disperatamente di tenere la tua auto sotto controllo: sterzi bruscamente a destra e a sinistra nell'angosciante tentativo di schivare questa pioggia mortale.

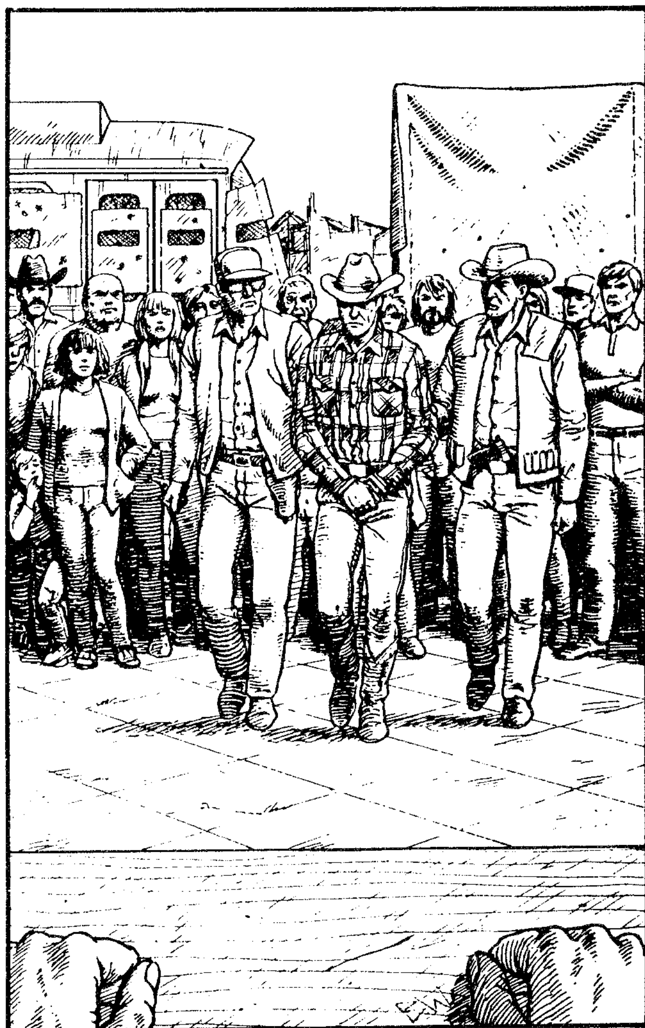
Estrai un numero dalla Tabella del Destino e sommalo con il tuo punteggio di Guida.

Se il totale è 7 o meno, vai al **58**.
Se è 8-10, vai al **201**.
Se invece è 11 o più, vai al **329**.

224

Con il fiato sospeso scendi verso la strada in disfacimento e ti avvicini al centro della diga. Muovendo con abilità il volante cerchi di passare sopra la zona di cemento ancora intatta. Tutto procede a meraviglia, ma improvvisamente una ruota si infila in una fessura che si è aperta all'ultimo momento e la spider si ferma con un brusco strattone. Premi l'acceleratore a tavoletta, ma le ruote posteriori scivolano sulla superficie polverosa. La spider sbanda verso sinistra e si inclina inesorabilmente: il cemento si sta lentamente sfaldando.

"Salta, Mark!" urla Rickenbacker. Sai che è troppo tardi per salvare la tua amata auto, ma devi sbrigarti se non vuoi lasciarci anche la pelle. Apri la porta mentre la spider scivola verso il vuoto. Raccogli tutte



(fig. 13) Scortato da due robusti guardiani, l'imputato si fa avanti a testa bassa e con le mani legate.

le tue forze e salti nel disperato tentativo di aggrapparti al bordo della strada.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino e sommalo ai tuoi punteggi di Agilità e Resistenza.

Se il risultato totale è 25 o meno, vai al **333**.
Se è 26-29, vai al **170**.
Se invece è 30 o più, vai al **102**.

225 *(fig. 13)*

Tutti gli occhi sono puntati su di te. Emozionato ti avvicini alla scrivania e prendi posto accanto ai sei capi. Un pesante silenzio regna sulla piazza quando Pop Ewell chiama Rex Tyler a rispondere dell'accusa di assassinio. Scortato da due robusti guardiani, l'imputato si fa avanti verso il centro della piazza a testa bassa e con le mani legate. Davanti ai sette giudici il gruppo si ferma e i due uomini lo slegano. La presenza di una scorta armata con potenti pistole garantisce da qualsiasi tentativo di fuga da parte del povero Rex.

L'interrogatorio ha inizio: i sette giudici tempestano l'imputato di domande, ma Rex continua a dichiararsi innocente. Sostiene che il suo coltello, l'arma che ha ucciso Mike Gorgas, era sparito la sera prima e che lui si è trovato per caso sul luogo del delitto. I giudici continuano a riproporgli le stesse domande, per vedere se Rex si contraddice, ma lui sostiene imperterrito la propria versione dei fatti. Quando tocca il tuo turno decidi di tentare una tattica diversa. Gli chiedi se ha visto qualcuno nelle vicinanze del camion prima di scoprire il cadavere di Mike Gorgas. Rex ammutolisce di colpo; poi, dopo alcuni attimi di concentrazione,

afferma di avere intravisto due uomini appartenenti alla colonia di Tucson, ma sfortunatamente non ne conosce i nomi. Lo inviti a cercarli tra la folla. Rex si gira e scrutando attentamente i visi di tutti indica due persone: John Barlow e Paul Avenal.

Consulti i giudici, e tutti sono d'accordo di chiamare i due nuovi indiziati al banco degli imputati. Chiedi se hanno ucciso loro il povero Mike Gorgas, ma entrambi difendono a spada tratta la loro innocenza. Avenal è furibondo per essere stato accusato dell'assassinio e cerca di accusarti del misfatto. Sostiene inoltre che questa mossa è un tuo tentativo per incastrarlo. Ma Cutter accorre in tuo aiuto affermando che al momento dell'assassinio eri in perlustrazione assieme a Rickenbacker. Ormai Avenal non può ribattere più nulla, e si ritira in un angolo a far sbollire la propria rabbia.

Non hai ancora nessuna prova contro di loro, ma decidi di chiedere loro di svuotare il contenuto delle tasche e degli zaini sulla scrivania. I due indiziati rimangono sorpresi, ma non possono rifiutarsi e dopo un attimo di imbarazzo obbediscono.

Gli oggetti posseduti da Avenal sono:

Coltello
Accendino
Portasigarette con tre sigarette
Pistola
12 proiettili da 9 mm
Cacciavite
Torcia solare
Carta geografica dell'Arizona
Una scatola di analgesici

L'equipaggiamento di Barlow comprende:

Cassetta per gli attrezzi
Ricetrasmettitore
Pistola
15 colpi da 15 mm
Detonatore
Pacchetto di sigarette contenente 6 sigarette
Tenaglie
Razzo di segnalazione
Un rotolo di cerotto di tessuto

Fate ritirare gli imputati e assieme agli altri giudici esaminate attentamente gli oggetti.

Dopo una breve ma animata consultazione tutti sono pronti a pronunciare il loro parere: due accusano Paul Avenal di omicidio, altri due John Barlow, mentre gli ultimi due accusano Rex Tyler. A te spetta il voto decisivo.

Se consideri colpevole Avenal, vai al **121**.
Se invece accusi Barlow di omicidio, vai al **24**.
Se pensi che il colpevole sia Rex Tyler, vai al **308**.

226

Il terreno accidentato e il pendio scosceso rendono instabili i passi del bandito. Prima ancora che si fermi per calibrare la mira, alzi il tuo micidiale G-12 e premi il grilletto.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Mira.

Se il totale è 6 o meno, vai al **275**.
Se invece è 7 o più, vai al **191**.

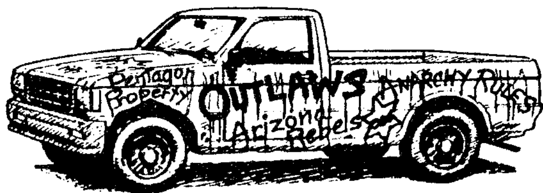
227

Segui il corso del fiume Colorado prima in direzione nord poi ovest, verso la città di Picacho. Durante il viaggio ti godi lo splendido panorama del fiume e del vastissimo parco nazionale, un tempo dimora di numerose specie animali.

Dopo un'ora di viaggio raggiungi Picacho. Rickenbacker comunica via radio la notizia al convoglio, invitandolo a fermarsi per permettervi di perlustrare la cittadina. Picacho sembra completamente deserta, ma mentre percorri le strade all'improvviso vedi un bandito sbucare da una baracca di legno. Con un ampio sorriso vi saluta e si avvicina di corsa. Il furgone che state guidando lo ha ingannato: crede che apparteniate alla sua banda!

Se decidi di fermarti, vai al **131**.

Se invece vuoi avvicinarti a bordo del furgone, vai al **61**.



228

Con il volto coperto per proteggerti dal vento pungente ti precipiti dentro l'edificio. Ti trovi in un lungo corridoio debolmente illuminato dai fari della tua spider. Alla parete è appesa una carta topografica dettagliata della zona. Prendi una penna dal bancone e in fretta e furia annoti sul palmo della mano il tragitto che ti condurrà al più vicino ospedale.

Ritorni sui tuoi passi ma all'improvviso noti una porta alla tua destra.

Se decidi di perlustrare la stanza che si trova dietro quella porta, vai al **167**.

Se invece vuoi ritornare subito alla macchina, vai al **19**.

229

Il dolore è insopportabile. Sembra che tre coltelli roventi ti si siano conficcati nella carne. Kate si precipita e ti prende fra le sue braccia, con gli occhi colmi di lacrime. Ti sussurra parole che non riesci a capire, perché vengono cancellate dall'infuriare della battaglia e dal sangue che ti pulsa nelle tempie.

Con estrema cautela Kate usa i medicinali della sua cassetta di pronto soccorso e ti medica le ferite (recuperi 3 punti di Resistenza). Stringi i denti per sopportare il dolore lancinante, e assisti immobile all'uccisione del tuo feritore da parte di Rickenbacker. La raffica lo colpisce in pieno torace, ammazzandolo all'istante. L'infallibile mira di Rickenbacker sgomenta l'intero drappello nemico, e l'attacco subisce un momento d'arresto. Dopo tutti questi lunghi minuti di panico, assisti soddisfatto alla ritirata precipitosa del nemico verso i camion parcheggiati in mezzo alla strada.

Vai al **141**.

230

Appoggi il G-12 alla spalla e segui i movimenti del bandito nel mirino. L'uomo sta salendo i gradini della corriera, non hai un attimo da perdere! Senza prendere



(fig. 14) Cutter revisiona il motore, mentre Rickenbacker si infila la tuta di volo, gli occhiali e una sciarpa bianca.

una mira precisa premi il grilletto, nella speranza di colpirlo con la raffica prima che scompaia oltre la porta.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Mira.

Se il totale è 8 o meno, vai al **313**.
Se invece è 9 o più, vai **192**.

231 *(fig. 14)*

"Usiamo Icarus!" esclama con aria soddisfatta. "Le condizioni atmosferiche sono ottime. Impiegherò pochissimo tempo a perlustrare l'intera zona e a trovare una via percorribile".

La colonia accoglie la soluzione con entusiasmo e Icarus, il deltaplano motorizzato di Rickenbacker, viene scaricato dal camion di Tyler e montato in un battibaleno. Cutter revisiona il motore mentre Rickenbacker indossa la tuta di volo, gli occhiali e una sciarpa bianca. Quando tutto è pronto il tuo amico vi saluta con un ampio gesto della mano e sale sul fragile velivolo, pronto al decollo.

Durante il volo Rickenbacker si terrà in contatto radio con Pop Ewell. Dopo soli quaranta minuti è in grado di suggerire un itinerario sicuro, che consenta alla colonna di oltrepassare l'insidiosa catena montuosa e di raggiungere senza pericolo la Superstrada numero 78.

Vai al **184**.

232

La tempesta di sabbia sta sempre infuriando mentre risali in macchina per ritornare a Gila Bend. Il viaggio

è interminabile e frustrante: la paura che Kate sia entrata in coma e che l'atropina arrivi troppo tardi ti perseguita ormai da parecchie ore. Purtroppo non puoi nemmeno accelerare perché il fondo stradale è sconnesso e rischieresti di sbandare. La tensione nervosa ti ha indebolito. Perdi 2 punti di Resistenza.

Durante il viaggio di ritorno devi bere una razione d'acqua altrimenti perdi 3 punti di Resistenza.

Vai al **160**.

233

La tua infallibile mira ha mietuto un'altra vittima. Il proiettile ha colpito il bandito in pieno torace, ferendolo mortalmente. La forza della disperazione lo fa ancora camminare con passo incerto fino al camion: ora cade riverso sul sedile posteriore, dove si trova una cassetta di dinamite. L'uomo ti ha scambiato per un rivale che ha intenzione di rubare l'esplosivo. Per impedirti il furto toglie la sicura al congegno di autodistruzione e dopo pochissimi secondi l'esplosivo esplode con un fragore assordante. Il camion salta in aria e viene avvolto da una vampata accecante.

Vai al **347**.

234

Non riesci a trovare la tua arma, ma il mitra di Kate è a pochi centimetri di distanza. Lo afferri e premi disperatamente il grilletto puntandolo contro Mad Dog Michigan, ma non succede nulla. Purtroppo l'arma è scarica!

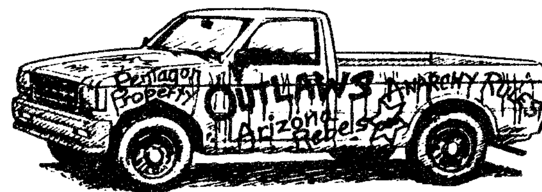
Mad Dog libera la sega e si lancia in un disperato attacco. Con mano sicura fa oscillare la sua micidiale arma nel tentativo di decapitarti, ma grazie alla tua agilità riesci a sfuggire alla morte rotolando sul pavimento. Cerchi disperatamente di rialzarti, ma un violento capogiro ti impedisce di riguadagnare una buona posizione. Devi assolutamente reagire con tempestività se vuoi salvarti da questo pericolosissimo avversario: inspiri profondamente, ed evitando la sua micidiale arma cerchi di colpirlo al torace con la canna del mitra. La tua reazione non fa altro che eccitarlo maggiormente. Dopo alcuni attimi che ti sembrano interminabili, il sanguinario Mad Dog si prepara a sferrare l'attacco decisivo.

Mad Dog Michigan

Combattività 18	Resistenza 20

Per l'intera durata del combattimento puoi usare il mitra scarico come una mazza (2).

Se vinci il combattimento, vai al **350**.



235

Un'ora dopo l'alba i cancelli fortificati della base di Davis-Monthan vengono aperti. Saluti Kate con un tenero abbraccio e avvii il motore. Percorri velocemente la strada dissestata che ti porta verso l'Autostrada Federale numero 10; al tuo fianco è seduto Gary

Rickenbacker, un ex stuntman-aviatore che lavorava in un circo di Midland, Texas. Il tuo amico appartiene alla colonia di Big Spring e si è unito a GD1 quando la tua comunità ha raggiunto la sua città, la prima delle rare roccaforti incontrate durante il pericoloso viaggio verso ovest. Nello specchietto retrovisore vedi l'altra metà del gruppo di esploratori: sono Macy e Langdon, della colonia di Tucson, a bordo di un Trans-Sol blindato che ha salvato loro la vita in più di un'occasione.

Percorri l'autostrada a velocità sostenuta seguendo le indicazioni per Casa Grande. Dopo una mezz'ora di viaggio raggiungi le rovine di Rillito e Marana, due città incendiate dagli Outlaws un mese fa per dimostrare alla colonia di Tucson le intenzioni di Shiloh nei loro confronti.

Dopo una decina di miglia arrivate a Red Rock. Percepisci la presenza di qualcosa di insolito, e perciò decidi di fermarti sul ciglio della strada. Anche Macy e Langdon si fermano e scendono dal loro veicolo, avvicinandosi di corsa per vedere cosa è successo.

"Guardate quel rottame in mezzo alla strada!" esclami indicando una macchina parcheggiata davanti ad un negozio in rovina. "Che ne pensate?"

"L'ultima volta che sono venuto qui non c'era" ribatte Macy ammiccando. "Voglio dire, un paio di giorni fa".

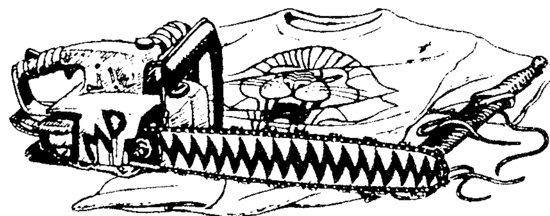
"Se in città c'è qualche pattuglia di Outlaws dobbiamo attirarli lontano da qui. Altrimenti comunicheranno a Shiloh la presenza del convoglio in questa zona, e avremo l'intera banda alle calcagna come un branco di lupi famelici" aggiunge Langdon mentre sfodera la sua potente pistola.

La situazione è delicata, quindi proponi un piano. Due di voi entreranno in città e ispezioneranno gli edifici nelle vicinanze dell'auto parcheggiata, nel tentativo di stanare gli Outlaws. Intanto gli altri due aggireranno la città e aspetteranno in prossimità dell'uscita autostradale. Se qualche bandito cercherà di fuggire verrà ricevuto con una calda accoglienza.

Tutti sono d'accordo e vi mettete in azione.

Se vuoi entrare in città e perlustrare gli edifici, vai al **144**.

Se invece decidi di aspettare i banditi all'uscita autostradale, vai al **309**.



236

La tue abili deduzioni riguardo al nascondiglio del bandito ti hanno messo in una posizione di vantaggio. Prima che il nemico riesca a vederti punti l'arma e prendi la mira.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Mira.

Se il totale è 5 o meno, vai al **33**.
Se invece è 6 o più, vai al **143**.

237

Con il motore ancora acceso e la marcia in folle balzi fuori dall'abitacolo della spider. Avenal rimane perplesso quando ti vede. Indietreggia di qualche passo e dopo un attimo di esitazione alza il mitra.

"Smettetela, voi due! Subito!" grugnisce Frazer mettendosi in mezzo per disarmare Avenal. "Stai buono, tu!" urla al suo aiutante. "E tu, Phoenix, meriteresti una bella bastonata! Allontanarti di notte senza avvertire nessuno poteva costarti la vita! E adesso vattene e non farti vedere per un bel pezzo. Non vorrei cambiare idea!"

Frastornato da questa inaspettata ramanzina, risali in auto e ti dirigi verso il centro città.

Vai al **342**.

238

Il percorso per arrivare al lago artificiale in mezzo alle montagne dall'Autostrada Federale numero 8 segue l'arido letto del torrente San Christobal. È un sentiero scosceso e difficile da fare a piedi, ma ancora più arduo è percorrerlo con un furgoncino. La strada è costellata di buche e sassi acuminati e ciò rallenta moltissimo la marcia. Impieghi un'ora abbondante per percorrere pochissime miglia.

Decidi di cambiare itinerario e ti dirigi verso ovest, allontanandoti dal lago, attraverso un tratto di deserto. Per puro caso poco dopo trovi una strada che si dirige verso sud e si inoltra tra le montagne. Anche se non è la via più diretta, riesci comunque a raggiungere la tua destinazione in poche ore.

Finalmente giungi su un altopiano dal quale scorgi la tua meta. Il lago artificiale e la sorgente si trovano in una vallata chiusa dalle cime delle montagne Mohawk. In lontananza intravedi la stazione di pompaggio, sulla cui facciata è appeso un cartello:

Base Aeronautica di Luke Air
Sorgente Garcia
Proprietà del Governo degli Stati Uniti
Divieto d'accesso

Con estrema cautela inizi a scendere la ripida scarpata verso il lago. Hai quasi raggiunto la meta quando ti trovi davanti ad un pericolo inaspettato. Dopo una curva a gomito la strada è completamente franata. Freni bruscamente ma le ruote slittano e il veicolo inizia a sbandare verso il bordo della scarpata. Cerchi disperatamente di tenere sotto controllo la situazione, ma il veicolo scivola inesorabilmente verso il burrone.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino e sommalo ai tuoi punteggi di Guida e di Resistenza.

Se il totale è 27 o meno, vai all'**87**.
Se invece è 28 o più, vai al **174**.

239

Regoli il dispositivo ad orologeria a quattro secondi, togli la sicura e lanci la granata contro i banditi.

Un assordante fragore fa seguito ad una vampata accecante. Quando la polvere dell'esplosione si dilegua vedi che un cecchino è morto mentre l'altro è piegato in due, con la gamba gravemente ferita. Estrai un'arma da corpo a corpo e ti avvicini guardingo al gruppo. Devi sfruttare questo momento di stordimento. Noti

che l'uomo seduto ti ha visto ma non ha lanciato l'allarme.

Non hai un attimo da perdere! Anche se ha la gamba ferita il bandito è ancora pericoloso, specialmente finché ha tra le mani quel temibile fucile pesante. Gli balzi addosso e con una mossa repentina lo disarmi, gettando l'arma oltre il parapetto, quindi ti prepari per l'attacco decisivo.

Cape Cod (ferito)
Combattività 13 Resistenza 13

A causa della tempestività del tuo attacco, e delle ferite riportate dall'avversario, non perdi punti di Resistenza durante i primi due scontri.

Se vinci il combattimento, vai al **210**.

240

Grazie alla tua prontezza di riflessi ti allontani velocemente dal convoglio per evitare il micidiale proiettile. Il disco metallico sbatte contro un angolo del parabrezza e la forza dell'urto lo scaraventa lontano. Purtroppo il parabrezza va in frantumi, a causa del violento impatto, ma fortunatamente tu e Rickenbacker uscite illesi da questa terribile collisione.

Vai al **216**.

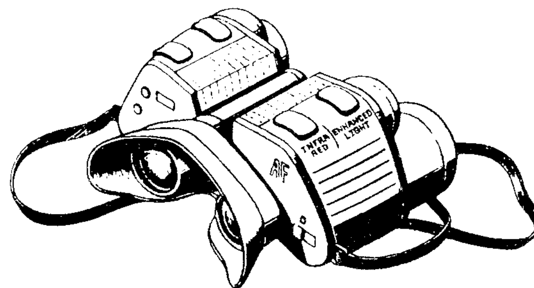
241

Balzi dal sedile e assieme a Kate raggiungi correndo il tuo amico Cutter. Affannato e ansioso gli chiedi qual è il suo piano.

"Dobbiamo dividerci in due gruppi" borbotta mentre esamina con sguardo attento la zona circostante. "Un gruppo mi aiuterà a dar fuoco a questi veicoli, mentre l'altro si apposterà in una posizione strategica, pronto a sparare appena i Lions usciranno dai loro nascondigli".

Se decidi di aiutare Cutter ad appiccare il fuoco, vai al **147**.

Se invece vuoi appostarti sopra il ponte, vai al **321**.



242

Scavalchi il cadavere del bandito e vedi Rickenbacker alle prese con l'altro Outlaw. Il tuo amico sta lottando disperatamente e sembra avere la meglio, ma viene improvvisamente colpito alla tempia. La violenza dell'urto lo scaraventa a terra stordito. Il bandito ghigna soddisfatto ed estrae un coltello dal fodero appeso alla cintura, ma Rickenbacker reagisce con tempestività. Dallo stivale sfodera un lungo pugnale e con un gesto preciso e fulmineo lo scaglia contro il torace dell'avversario. Con un gorgoglio raccapricciante il bandito stramazza al suolo, morto stecchito.

"È stato un colpo perfetto!" esclama Rickenbacker mentre si piega per riprendere l'arma. "Maledettamente perfetto!"

Rovisti nelle tasche dei banditi appena uccisi e nelle loro moto parcheggiate vicino alla stalla, e scopri numerosi oggetti utili:

Binocolo
Borraccia
2 razioni di acqua
Coltello (2)
Pugnale (2)
2 mitragliatrici
28 colpi da 9 mm
1 pistola
Granata da guerra
Cassetta degli attrezzi
1 Pasto

Se decidi di tenere qualche oggetto, ricorda di modificare il Registro d'Azione.

Dopo avere verificato che i due banditi fossero soli ti allontani dalla stalla in direzione nord, alla ricerca di un luogo adatto per attraversare il fiume Santa Rosa.

Vai al **339**.

243

Ripercorri il sentiero attraverso le montagne e raggiungete Mohawk nel tardo pomeriggio. La colonia vi sta aspettando e venite accolti tra l'esultanza di tutti. Soprattutto Jaeger è considerato l'eroe del momento. Le sue preziose informazioni si sono rivelate di vitale importanza per la sopravvivenza della comunità.

L'acqua viene distribuita a tutti. Prendi anche la razione di Kate e gliela porti di persona. La tua amica si trova ancora a bordo della corriera, e le sue condizioni migliorano di ora in ora. Ti fermi a chiacchierare con lei e a discutere del viaggio che ancora vi aspetta. Cerchi di tranquillizzarla dicendole che presto arriverete sani e salvi in California, dove potrete riposarvi e dimenticare gli insidiosi pericoli della strada. Nel frattempo devi mangiare un Pasto altrimenti perdi 3 punti di Resistenza.

Qualche minuto più tardi Cutter sale nella corriera per avvertirti che la partenza è prevista tra una decina di minuti. Si teme infatti che Mohawk sia il prossimo bersaglio di un attacco nemico e tutti vogliono raggiungere Wellton, una città ad una trentina di miglia ad ovest, ed accamparsi là per la notte. Non approvi la decisione ma hai deciso di non polemizzare. Saluti con affetto Kate e raggiungi Rickenbacker, che ti sta aspettando a bordo della tua spider.

Vai al **45**.

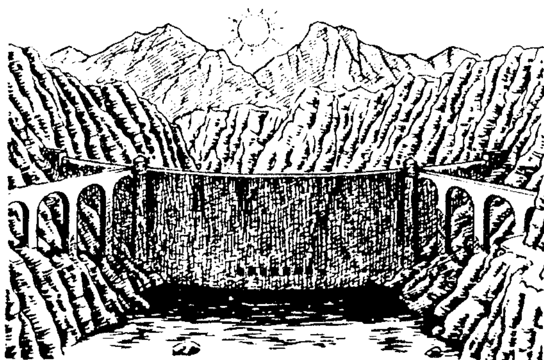
244

Cutter salta giù dalla corriera e ti lancia una coperta piegata mentre stai correndo verso il Landcruiser in fiamme. Con gesti veloci apri il portellone e cerchi disperatamente di domare l'incendio. Ma ormai le fiamme lambiscono l'apertura e ogni tuo sforzo è inutile: l'incendio divampa violentissimo e subisci ustioni gravi alle mani e alle braccia. Devi ritirarti, e in più perdi 4 punti di Resistenza.

Ad un tratto si fa avanti lo zio Jonas con un estintore. Lo schiumogeno riesce a tenere a bada l'incendio quanto basta per permettere a Cutter e ad un gruppo di coraggiosi coloni di Tucson di accorrere in suo aiuto.

Nonostante le gravi ferite che hai riportato, il tuo coraggio e la tua tempestività hanno impedito alle fiamme di distruggere i serbatoi. Purtroppo il contenuto del portabagagli è stato irrimediabilmente perduto: ora la colonia non ha più cibo né acqua.

Vai al **145**.



245

Il fragore della raffica comincia a riempire la stanza, ma devi muoverti se vuoi salvare la pelle: con un agile tuffo ti ripari dietro ad un mucchio di tavoli e sedie.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino e sommalo ai tuoi punteggi di Agilità e Resistenza.

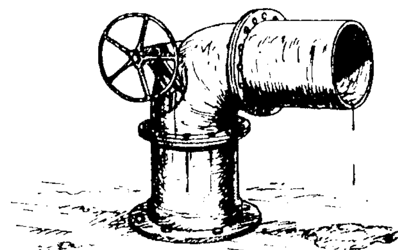
Se il totale è 22 o meno, vai al **108**.
Se invece è 23 o più, vai al **116**.

246

Macy e Langdon scompaiono all'orizzonte verso ovest, diretti alla cittadina di Mohawk che si trova ai piedi delle Mohawk Mountains. Quando ormai il loro veicolo è diventato un punto indistinto, ti giri verso Rickenbacker. "È ora di cercare qualcosa per colazione. Quella zona lì mi sembra molto interessante. Tu che ne dici?"

Rickenbacker lancia un'occhiata veloce agli edifici che gli hai indicato: un supermercato e un magazzino all'ingrosso. "Lascio a te la scelta" borbotta senza entusiasmo.

Se vuoi perlustrare il supermercato, vai al **31**.
Se invece decidi di perlustrare il magazzino, vai al **169**.



247

All'improvviso il bandito vede Rickenbacker e lancia un urlo di allarme. Il tuo amico, che impugna una pistola, si precipita verso il fossato, e dopo una corsa disperata si lascia cadere al tuo fianco, al riparo dai micidiali proiettili nemici. Le urla del bandito hanno attirato l'attenzione dei suoi amici, che ora si lanciano di corsa attraverso il ponte. Improvvisamente un accecante bagliore seguito da un'esplosione manda all'aria il camion nemico.

"Che diamine succede!" esclami esterrefatto. "Avevano un barile di dinamite" urla il tuo amico per farsi sentire. "Io ho semplicemente acceso la miccia!"

Dopo ripetute e devastanti esplosioni la nuvola di polvere si disperde: i banditi si rialzano a fatica e si dirigono verso i resti fumanti del loro veicolo. Stringi i denti e ti concentri: tra poco dovrai aprire il fuoco.

Vai al **138**.

248

Un gigantesco esploratore dei Lions, vestito con una tuta di cuoio e una collana di denti di orso appesa al collo, si precipita su per il pendio sparando all'impazzata. Con fredda determinazione alzi il tuo mitra e punti l'arma contro il suo torace. Devi fare in fretta, perché il nemico sta aggiustando la mira e questa pioggia di proiettili rappresenta una seria minaccia per la tua incolumità.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Mira.

Se il totale è 7 o meno, vai al **328**.
Se invece è 8 o più, vai al **4**.

249

La fortuna finalmente ti sorride, e scopri che l'ospedale di Casa Grande si trova a neanche un isolato di distanza dal garage. La tensione ti stringe la gola mentre parcheggi la spider tra file e file di auto sconquassate. Il corridoio d'entrata è illuminato da una luce fluorescente, ma decidi di entrare per una porta laterale nel caso che l'edificio sia occupato dai banditi.

Percorri lentamente un corridoio in penombra e senti il ronzio monotono di un generatore nei sotterranei dell'ospedale. Sulle pareti sono appesi numerosi cartelli, ma nessuno ti indica la strada verso il deposito dei medicinali. Dopo qualche minuto il corridoio si divide in due: il corridoio di sinistra va verso il reparto di radiologia, quello di destra verso gli uffici amministrativi.

Se decidi di percorrere il corridoio di sinistra, vai al **324**.
Se invece preferisci percorrere quello di destra, vai al **198**.

250 *(fig. 15)*

All'interno della corriera trovi Kate distesa sul sedile posteriore. Fa un caldo infernale, eppure vedi che è avvolta in una pesante coperta di lana. La ragazza è scossa da violenti brividi e zia Betty Ann, che è una valida infermiera, le sta accanto e con una pezza bagnata le rinfresca il volto sudato.

"Cos'è successo?" chiedi con voce angosciata.

"Credo che si tratti di avvelenamento alimentare. Ha mangiato dei funghi a pranzo, poche ore fa!"

La donna continua ad asciugare il viso imperlato di sudore di Kate, e ad un tratto sbotta indignata: "Maledizione! Ero sicura di averli controllati per bene, ma ho riguardato pochi minuti fa e ho trovato la causa di tutto ciò. Un'amanita muscaria! Non riesco a capire come diavolo sia entrata nelle scorte. Eppure abbiamo



(fig. 15) Zia Betty Ann è accanto a Kate, e con una pezza bagnata le rinfresca il volto sudato.

controllato con estrema attenzione il cibo quando l'abbiamo sigillato a Tucson".

"Guarirà?" chiedi con voce allarmata.

"È un veleno micidiale, ma Kate è una ragazza molto forte e supererà la crisi. Purtroppo i funghi che ha mangiato contengono un alcaloide chiamato muscarina... ma non preoccuparti, Mark! Presto guarirà!" Tuttavia la voce di zia Betty Ann tradisce una profonda apprensione.

"Non è possibile fare nulla per lei? Darle un antidoto... qualcosa! Non possiamo lasciarla morire!"

La donna ti stringe affettuosamente la mano, ma non riesci a distogliere il pensiero dalla probabile morte della tua amica. "Avrebbe bisogno di atropina, Mark! È l'unica sostanza che può neutralizzare gli effetti devastanti del veleno. Abbiamo già cercato dappertutto, ma tra le nostre scorte e in città non ne esiste una sola fiala. Possiamo solo sperare che sia abbastanza forte da superare questa crisi nelle prossime ore!"

"Zia, voglio sapere la verità! Quali sono le probabilità di sopravvivenza?"

Dopo un attimo di esitazione tua zia prende il coraggio a quattro mani. "Mark, forse meno del cinquanta per cento!"

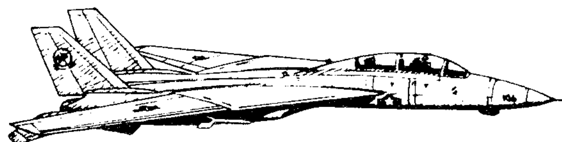
Ti allontani abbattuto dalla corriera. Rickenbacker si avvicina per avvertirti che qualcosa nel motore della spider non funziona, ma non presti attenzione alle sue parole. Un altro pensiero ti assilla la mente: seduto al posto di guida e attorniato da una terribile bufera di sabbia pensi a un modo per trovare almeno una fiala di atropina. Non ti lasci scoraggiare dalla gravità della

situazione e dopo alcuni minuti ti viene una brillante idea.

Una sostanza come l'atropina non si trova certo in un supermercato, ma sicuramente in qualche deposito ospedaliero! Estrai la carta geografica dallo zaino e scopri che gli ospedali più vicini a Gila Bend si trovano ad Ajo e a Casa Grande.

Consulta con attenzione la carta geografica e decidi quale dei due andrai a perlustrare.

Se vuoi andare all'ospedale di Ajo, vai al **129**.
Se invece scegli l'ospedale di Casa Grande, vai al **172**.



251

Ti fermi sul ciglio della strada, mentre Rickenbacker si mette in contatto radio con la colonia per dare istruzioni: il convoglio deve fermarsi e rimanere in attesa. Grazie al sofisticato dispositivo riesci a vedere che in lontananza, dietro alle tende, è stata eretta una barriera di rottami d'auto e macerie proprio in mezzo alla strada che porta alla città di Westmorland. La strada diretta a sud, verso Brawley, è ancora aperta, ma all'imboccatura noti un gruppo di persone che ti ispira poca fiducia. Alcuni sono vestiti con strane tute imbottite e rattoppate, mentre altri sono mezzi nudi. Tutti però hanno una caratteristica in comune: si muovono molto lentamente e sembrano quasi un gruppo di zombi.

"Non mi piacciono!" esclami al tuo amico. "Chiama la base e fatti passare Cookie. Forse sa dirci qualcosa su quei ceffi!"

Nel giro di pochi minuti Rickenbacker riesce a mettersi in contatto con la base e con Cookie. "Siete incappati in un gruppo di Crazies" ribatte Cookie dopo avere ascoltato la tua descrizione. "Sono i rifiuti della società, gente disperata espulsa da Los Angeles e San Francisco. Non dovrebbero creare problemi, ma stai attento! Non si capisce mai cosa abbiano in testa!"

Lo ringrazi per le preziose informazioni e lo avverti che tra poco assieme a Rickenbacker sarai di ritorno alla base. Stai per avviare il motore, quando un rumore improvviso proveniente da destra attira la tua attenzione. Ti giri di scatto e vedi tre Crazies, due uomini e una donna, che escono da una siepe e si dirigono correndo verso il vostro camion. Hanno il viso stravolto, ma sono disarmati.

Se vuoi accendere il motore e allontanarti, vai al **29**.
Se invece decidi di fermarti e fare qualche domanda, vai al **173**.

252

Tutti si rifiutano categoricamente di credere alle parole di Cookie. Sarebbe assurdo che la vostra presenza nella zona venisse scoperta per il tradimento di uno sconosciuto! Via radio ti ordinano di legargli di nuovo le mani e di sbrigartela da solo con la pattuglia avversaria. Rickenbacker cerca di opporsi ma nessuno gli dà ascolto. L'ultima condizione posta dalla base è

l'assoluto silenzio radio per evitare che il nemico intercetti i vostri messaggi.

Vai al **304**.

253

Ti svegli a mattina inoltrata, alla luce del sole che filtra attraverso le imposte della stanza. Durante la notte la tempesta si è calmata e adesso il cielo sopra Gila Bend è terso. Il tuo primo pensiero corre a Kate e in un battibaleno ti vesti e ti dirigi verso la corriera.

La trovi seduta accanto a zia Betty Ann, che le sta offrendo un piatto di minestra calda. Il volto è pallidissimo ma almeno ha superato la crisi. Appena entri ti accoglie con un sorriso affaticato e allunga una mano.

"Come stai, tesoro?" le chiedi rasserenato al vederla in buone condizioni.

"Molto meglio... grazie al tuo coraggio!" esclama stringendoti forte la mano. Chiacchierate allegramente mentre lei mangia le ultime cucchiaiate di minestra. Tua zia si alza e dopo essere andata nella parte anteriore della corriera ritorna con un altro piatto.

"Questa è per te, Mark! Mangia qualcosa!" esclama con affetto.

"Speriamo che non sia zuppa di funghi!" ribatti sorridendo.

Finito il pranzo Rickenbacker sale in corriera per avvertirti che la partenza del convoglio è prevista fra un'ora. "Prepariamoci, Mark! Mike Gorgas vuole la nostra copertura. Macy e Langdon faranno da retroguardia!"

"Arrivo!" esclami. Ringrazi la zia per l'ottimo cibo (recuperi 3 punti di Resistenza) e saluti Kate con un tenero abbraccio prima di dirigerti verso la spider.

Vai al **195**.

254

Carichi l'arma con la mano destra e la appoggi velocemente contro la spalla. Trattenendo il respiro segui il fuggitivo nel mirino e al momento più opportuno premi il grilletto.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Mira.

Se il totale è 9 o meno, vai al **94**.
Se invece è 10 o più, vai al **37**.

255

Alzi di scatto la tua arma e spari al primo bandito che vedi. Non hai avuto tempo per mirare con precisione, ma lo colpisci lo stesso alle gambe, scaraventandolo a terra. Il bandito è riuscito a restituirti la cortesia, ma fortunatamente la tua reazione è stata fulminea: i proiettili sputati dal mitra avversario colpiscono il terreno davanti ai tuoi piedi, ma tu sei incolume. Riesci a metterti in salvo dietro un folto cespuglio, vicino alla linea ferroviaria.

Vai al **171**.

256

"Questa può bastare per la loro radio" borbotti mentre tiri fuori la granata dallo zaino.

"Io mi avvicino al ponte e mi preparo a coprirti" aggiunge il tuo amico sorridendo a denti stretti. "Aspetta che mi metta in posizione prima di far saltare il camion, va bene?"

Aspetti che Rickenbacker raggiunga un fossato nei pressi del ponte e che ti dia il segnale convenuto, prima di avvicinarti furtivamente al veicolo nemico.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Agilità.

Se il totale è 7 o meno, vai al **330**.
Se invece è 8 o più, vai al **212**.

257

Balzi in avanti e rotoli su un fianco per evitare di venire travolto dall'auto nemica, che sbanda e urta il paraurti della tua spider. A causa della rovinosa caduta hai riportato lievi ferite alle mani e alle ginocchia (perdi 1 punto di Resistenza), ma la tua reazione tempestiva ti ha salvato la vita. Assisti immobile al terribile scontro dell'auto nemica contro la barriera in mezzo alla strada: la violenza dell'impatto la fa sbandare, e dopo qualche metro va a schiantarsi contro un palo. Il veicolo piroetta paurosamente e i passeggeri vengono scaraventati fuori, mentre l'auto precipita giù dal terrapieno.

Vai al **322**.

258

La tua reazione fulminea ti ha salvato dal morso mortale del serpente. Le sue minacciose fauci si chiudono a vuoto, e prima che tu riesca ad ucciderlo il rettile si allontana con movimenti sinuosi e scompare nel buio.

Ancora tremante per l'inaspettato incontro afferri la preziosa cassa di viveri e ritorni verso la spider.

Vai al **20**.

259

Attraversi il campeggio e percorri il vialetto che conduce alla zona di ristorazione, che si trova in uno spiazzo pieno di tavolini e sedie ammucchiati e capovolti. Dietro a questo scenario intravedi un'altra baracca di legno, più grande delle altre, che, a giudicare dal cartello fissato sul tetto, un tempo doveva essere un ristorante.

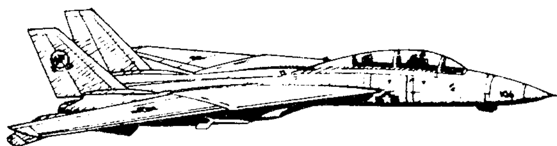
Ti avvicini allo spiazzo e intravedi Rickenbacker accovacciato dietro un cumulo di tavolini rovesciati, impegnato in una terribile sparatoria con il bandito nascosto dall'altra parte, vicino all'edificio del ristorante. Dopo una violenta raffica Rickenbacker riesce a stanare l'avversario, che ora si trova in una situazione precaria: ha terminato le munizioni. Ormai alle strette l'uomo balza dal suo nascondiglio e corre verso il ristorante, nella speranza di raggiungere la salvezza prima che il tuo amico riesca a ricaricare.

Se possiedi un'arma da fuoco e decidi di sparare al bandito, vai al **177**.
Se decidi di inseguirlo, vai all'**86**.

260

Chiedi per l'ennesima volta ad Avenal di spostarsi, ma la tua richiesta viene completamente ignorata. Rimane fermo in mezzo alla strada, a pochi centimetri dalla spider, e si lancia in una serie di insinuazioni e offese che ti fa diventare verde dalla rabbia. È impensabile che quest'uomo disgustoso ti impedisca di raggiungere Kate moribonda! Frazer intuisce che stai per esplodere. L'uomo fa un passo avanti e ordina al suo compagno di allontanarsi. Con riluttanza Avenal obbedisce. La strada adesso è libera e puoi accelerare verso il centro di Gila Bend.

Vai al **342**.



261

Accecato e stordito dal gas lacrimogeno indietreggi barcollando, e non vedi la insidiosa scaletta antincendio dietro alle tue spalle: metti un piede in fallo e cadi rovinosamente nel vuoto. La morte ti aspetta a braccia aperte, sul duro tetto del camion nemico parcheggiato lì sotto.

La tua pericolosa missione e la tua giovane vita si concludono tragicamente qui, a Wellton in Arizona.

262

"Se vogliamo arrivare a Pine Valley dobbiamo impedire ai Lions di inseguirci" continua Cutter con voce dura. Osservi l'espressione triste e impaurita dei tuoi amici: tutti immaginano quali saranno le sue prossime parole e non osano guardare Cutter negli occhi.

"Abbiamo bisogno di volontari che tengano impegnata la colonna di Mad Dog Michigan quanto basta perché il resto del nostro convoglio raggiunga Pine Valley. Chi ha intenzione di unirsi a me?"

Se ti offri volontario per rimanere con Cutter nella retroguardia, vai al **54**.

Altrimenti vai al **179**.

263

Scendete lentamente dalla spider con le braccia lungo i fianchi, pronti ad afferrare le armi in caso ci fossero complicazioni impreviste. Avete i nervi a fior di pelle e siete pronti a tuffarvi a terra al primo segno di pericolo.

"Da dove venite?" chiede lo sconosciuto.

"Dal Texas" risponde Rickenbacker con voce decisa. "Stiamo andando in California".

"Allora siamo in tre" ribatte l'uomo abbassando l'arma e avvicinandosi con passo lento.

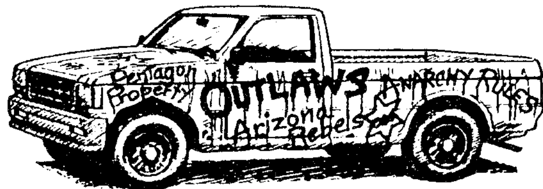
Vai al **100**.

264

L'auto scarta bruscamente e inizia a sbandare. Il conducente è terrorizzato e cerca di riprendere il controllo del veicolo, ma la reazione di Rickenbacker è tempestiva. Grazie alla sua mira infallibile riesce a colpire le ruote posteriori. Ormai per l'auto nemica non c'è più speranza; è come impazzita, e va a schiantarsi

contro la barriera in mezzo alla strada. Con uno stridio raccapricciante rimbalza e va a sbattere contro un palo della luce. Il veicolo continua a piroettare paurosamente e i passeggeri vengono scaraventati fuori, precipitando giù dal terrapieno.

Vai al **322**.



265

Afferri una manciata di analgesici e li butti fuori dal finestrino. I tre Crazies si buttano a terra per raccogliere le pastiglie, lottando fra di loro per prenderne il maggior numero possibile. Rimani impietrito ad osservare quella disgustosa scena.

"Forza, Mark! Andiamo!" suggerisce Rickenbacker dandoti un colpo al fianco.

Cancella 3 unità di pronto soccorso.

Vai al **29**.

266

Senza preoccuparsi di quello che gli sta dicendo il suo amico, il bandito si è avvicinato al finestrino. Ti squadra dall'alto in basso e con suo enorme stupore vede che non sei uno di loro: immediatamente, in preda al panico, fa per afferrare l'arma dal fodero appeso alla cintura. La situazione sta precipitando e devi trovare una soluzione, ma alla svelta! Premi l'acceleratore a tavoletta e con un violento strattone la spider balza in avanti.

Il bandito fa in tempo a schivare la spider ma ormai ha il dito sul grilletto e riesce a sparare una raffica a bruciapelo.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Guida.

Se il totale è 8 o meno, vai al **142**.
Se invece è 9 o più, vai al **219**.

267

Un tarchiato esploratore dei Lions, vestito con una ripugnante tuta di cuoio verde e una collana di denti di orso appesa al collo, si precipita su per il pendio sparando all'impazzata. Con fredda determinazione alzi la carabina e punti il mirino contro il suo torace. Devi fare in fretta, perché il nemico sta aggiustando la mira e questa pioggia di proiettili rappresenta una seria minaccia per la tua incolumità.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Mira.

Se il totale è 8 o meno, vai al **328**.
Se invece è 9 o più, vai al **199**.

268

Premi il grilletto del fucile a pompa, e la violenza del colpo sparato a distanza ravvicinata scaraventa il bandito a terra. Con un rantolo disumano il nemico si abbandona alla morte. Il grido però ha attirato l'attenzione di un altro bandito, che si precipita verso di te con le braccia protese in avanti. Non riesci a ricaricare

l'arma e il disgustoso energumeno ti è già addosso. Con un gesto veloce riesce a disarmarti e a stringerti il collo in una morsa tenace.

Re-con
Combattività 13 Resistenza 25

L'attacco ti ha colto di sorpresa e pertanto non riesci ad usare un'arma da corpo a corpo per i primi due scontri.

Se vinci il combattimento, vai al **311**.

269

Allunghi un braccio nel disperato tentativo di afferrare la corda, ma una pioggia di cemento ti travolge. Con un urlo raccapricciante cadi per una trentina di metri e ti schianti contro il rottame parzialmente immerso della tua spider. La morte è istantanea.

La tua giovane vita e la tua pericolosa missione si concludono tragicamente qui, nelle acque del fiume Colorado.

270

Attraverso il finestrino rotto il bandito apre la sicura dello sportello. Non hai un attimo da perdere! Punti l'arma proprio quando lo sportello inizia ad aprirsi.

Se usi una pistola, vai al **133**.
Se usi un mitra, vai al **230**.
Se usi una carabina, vai al **336**.
Se invece usi un fucile a pompa, vai al **68**.

271

Il colpo sparato con la tua micidiale pistola colpisce il bandito al petto, uccidendolo all'istante. La tua mira infallibile sgomenta l'intera banda e l'attacco subisce un momento d'arresto. Dopo lunghi attimi di panico, assisti soddisfatto alla ritirata precipitosa del nemico verso i camion parcheggiati in mezzo alla strada.

Vai al **141**.

272

In preda a mille pensieri, assieme a Rickenbacker sali in macchina e aspetti il segnale convenuto per la partenza. Dopo alcuni minuti, ai tre colpi di clacson avvii il motore e conduci il convoglio fuori dalla città di Gila Bend in direzione ovest, verso l'Autostrada Federale numero 8.

Dopo sole cinque miglia entri nella cittadina di Smurr, apparentemente deserta. Vicino ad una stazione di servizio noti una moto abbandonata, un probabile indizio della presenza degli Outlaws in città. Devi assolutamente perlustrare la zona! Ordini al convoglio di fermarsi e assieme a Rickenbacker prosegui fino a Sentinel, la città più vicina a Smurr.

A quindici miglia da Smurr la strada comincia a procedere in salita. Ti stai avvicinando al passo che attraversa le Painted Rock Mountains.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino e sommalo ai tuoi punteggi di Intelligenza e Resistenza.

Se il risultato totale è 17 o meno, vai al **63**.
Se invece è 18 o più, vai al **149**.

273

In preda al più disperato terrore ti accanisci contro la lastra di vetro. Ma intanto, dietro di te, la porta viene rapidamente distrutta dal fuoco e la stanza si riempie di un fumo acre e irrespirabile. Un violento senso di nausea ti attanaglia la gola: perdi 5 punti di Resistenza.

Tuttavia la tua costanza viene presto ricompensata e dopo un ultimo tentativo la finestra corazzata va in frantumi. Tra le volute di fumo riesci a passare attraverso il telaio e a buttarti nel parcheggio sottostante. L'aria fresca ti ridona le forze, e riesci a scappare lontano pochi istanti prima che una sconvolgente esplosione distrugga totalmente l'edificio.

Vai al **315**.

274

In queste condizioni devi lottare con tutte le tue forze per mantenere il controllo della spider. Nel frattempo un'altra raffica crivella il cofano, e quindi ti trovi anche nella necessità di guidare a zig zag per evitare questo micidiale fuoco incrociato. Grazie alla tua abilità al volante riesci a fermarti al riparo di un rottame d'auto e a urlare al tuo compagno di lanciarsi fuori dello sportello. I proiettili continuano a fischiare nell'aria, ma assieme a Rickenbacker riesci a metterti in salvo dietro alla fiancata corazzata della tua spider.

Vai al **318**.

275

I tuoi proiettili mancano il bandito, ma hanno l'effetto di sbilanciarlo e farlo cadere giù dal terrapieno. Sfortunatamente la sua caduta ha distratto la tua attenzione. Infatti il suo compagno sta risalendo il pendio scosceso e si sta dirigendo verso la tua postazione con in mano un minaccioso coltello. Ti giri per affrontarlo, ma con una mossa agile e tempestiva lui riesce a disarmarti.

Deacon Blue

Combattività 16 Resistenza 23

Se vinci e il combattimento dura quattro scontri o meno, vai al **161**.

Se il combattimento si protrae fino al quinto scontro, non continuare a combattere ma vai al **128**.

276

Metti a fuoco l'immagine e segui i movimenti dell'uomo. Il bastone che tiene in mano ha la punta biforcuta: forse sta tentando di catturare un serpente per il pranzo?

"Che ne pensi?" chiedi a Rickenbacker, dopo che anche lui ha osservato lo strano comportamento dello sconosciuto.

"È disarmato e sembra inoffensivo. Perché non diamo un'occhiata più da vicino?" propone con una scrollata di spalle.

Metti in moto e lentamente ti dirigi verso il ponte senza staccare mai lo sguardo dall'uomo. Sei ad una trentina di metri di distanza quando lo sconosciuto si accorge della vostra presenza e si butta a terra. Dopo qualche minuto riappare brandendo un fucile completamente arrugginito. In preda al panico inizia a sparare in aria, ma c'è qualcosa di strano nel rumore dello

sparo. Freni di colpo e con gesto istintivo impugni un'arma.

"Non vi avvicinate, bastardi!" urla lo sconosciuto nascondendosi dietro un pilastro. "Vi avverto! Ho una mina anticarro in mano e la strada è minata. Se venite avanti salterete in aria. Andatevene, prima che mi arrabbi!"

"Sta bluffando! È terrorizzato e vuole guadagnare tempo!" bisbiglia Rickenbacker dopo un lungo silenzio.

Se vuoi tentare di parlare con il misterioso personaggio, vai al **3**.
Se invece decidi di uscire dalla spider per avvicinarti con estrema cautela, vai al **127**.

277

Impieghi una ventina di minuti per scoprire la combinazione, ma i tuoi sforzi vengono presto ricompensati. Con un secco rumore metallico il lucchetto si apre e riesci a varcare l'entrata del misterioso corridoio. Hai memorizzato la pianta dell'ospedale e adesso sei in grado di localizzare il magazzino dei medicinali.

"Terzo corridoio a destra, secondo a sinistra, secondo a destra!" mormori a denti stretti mentre cerchi di raggiungere la vitale atropina, necessaria a salvare la tua amata Kate.

Vai al **337**.

278

Abbandoni il furgone sotto il tabellone segnaletico all'entrata della città e prosegui a piedi. La cittadina deserta è composta da una decina di edifici, tutti ridotti ad un ammasso di rovine. Solamente due possono offrire un nascondiglio adatto per un agguato: un negozio di moto e un grande magazzino.

Se decidi di perlustrare il negozio di moto, vai al **69**.
Se invece decidi di ispezionare il grande magazzino, vai al **310**.

279

Apri con estrema cautela la porta, ma uno strano guaito seguito da un latrato raccapricciante ti gela il sangue nelle vene. Ti senti inquieto, e prima di spalancare la porta impugni un'arma.

Entri in una stanza illuminata dalla debole luce dei fanali della tua spider, che filtra attraverso la finestra. Riesci a intravedere una sagoma indistinta che si muove lentamente nella penombra, ma all'improvviso un secondo latrato squarcia l'inquietante silenzio e la misteriosa figura ti balza addosso.

Colto di sorpresa alzi l'arma e spari all'impazzata. Per una frazione di secondo le fauci aperte e il muso orripilante di un coyote famelico vengono illuminate dal bagliore dello sparo. Grazie alla tua infallibile mira riesci a colpire la belva in pieno addome, e dopo un ultimo ululato la bestia stramazza al suolo.

Ancora tremante a causa di questo inaspettato incontro ti allontani dal cadavere della bestia e dai una veloce occhiata alla stanza. Sfortunatamente non trovi altro che polvere e apparecchiature ortopediche.

Vai al **306**.

280

La granata rimbalza contro la parte anteriore del camion e ruzzola sotto il serbatoio. Dopo alcuni secondi una violenta esplosione, seguita da una terribile vampata, manda in frantumi il veicolo. Il violento spostamento d'aria ti scaraventa a terra: perdi 1 punto di Resistenza.

Nel cassone c'era una cassetta di dinamite che, assieme al serbatoio pieno di carburante, ha scatenato una spettacolare reazione a catena.

L'assordante rumore ha però attirato l'attenzione dei banditi, e improvvisamente scoppia l'inferno. Balzano in piedi e si precipitano attraverso il ponte tra mille imprecazioni, impugnando le loro micidiali armi. Sotto una pioggia di rottami fumanti ti trascini barcollando verso il nascondiglio di Rickenbacker.

"Cosa diamine è successo?" chiede esterrefatto.

"Avevano degli esplosivi a bordo!" esclami soddisfatto dall'esito della tua azione. "Garantito che la loro radio non esiste più!"

Lentamente i vapori dell'esplosione si dileguano mentre i banditi continuano a correre verso i pochi resti del loro camion. Imbracci la tua arma e prendi la mira, in attesa del momento più opportuno per aprire il fuoco.

Vai al **138**.

281

Una porta laterale del ristorante è aperta, e ti avvicini guardingo. Hai appena fatto alcuni passi quando il bandito sbuca all'improvviso da dietro un mucchio di tavoli capovolti. Con sguardo gelido e vendicativo ti squadra da capo a piedi e si prepara a sparare.

Se vuoi buttarti a terra per evitare di venire colpito, vai al **245**.

Se invece vuoi tentare di precederlo, vai al **158**.

282

A questa distanza gli spari sono assordanti. Rimani impietrito, con la testa frastornata, nell'assurda speranza di non essere colpito. E solo dopo alcuni secondi scopri che la fortuna ti è stata accanto, e che sei ancora vivo!

Apri gli occhi incredulo e vedi Avenal inginocchiato davanti a te con la canna della pistola ancora fumante. Ti appoggi una mano al petto per verificare se sei stato ferito, poi ti giri lentamente per vedere dove sono andati a finire i proiettili appena sparati. Alle tue spalle vedi un bandito disteso in mezzo alla piazza, ormai cadavere, con la maglietta bianca bucata da tre colpi e bagnata di sangue. Nella mano destra tiene stretto un coltello da caccia e nell'altra una granata, con la sicura ancora inserita.

"Nonostante quello che pensi, Phoenix" urla Avenal, "io non sono un traditore". E con un gesto beffardo ti indica la strada che fiancheggia la piazza: in lontananza vedi John Barlow che si sta avvicinando di corsa ad un bandito in moto.

Il centauro gli sta urlando qualcosa, e Barlow si precipita verso la moto nel tentativo di mettersi in salvo sul sellino posteriore.



(fig. 16) Con uno sguardo assassino Mad Dog Michigan alza la sega. "A noi due, bastardo!"

Se possiedi un'arma da fuoco e vuoi sparare a Barlow, vai al **14**.

Se invece non possiedi un'arma oppure preferisci non sparare, vai al **217**.

283 *(fig. 16)*

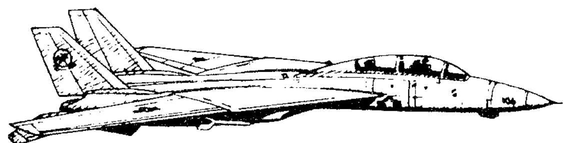
Sconvolto dalla inaspettata esplosione cerchi di metterti a sedere per capire cosa è successo. Intanto sulla porta, avvolta da una nuvola di fumo denso, è comparsa una tozza figura che si fa avanti con passo minaccioso. Le lacrime causate dal fumo ti offuscano la vista, ma tenti lo stesso di afferrare un'arma per difenderti: purtroppo non trovi niente a portata di mano. Nel frattempo senti un sinistro ronzio che si fa sempre più distinto, e un vago senso di inquietudine ti mette in allarme.

Sei paralizzato dalla paura: l'uomo che ti compare davanti non è altri che il maledetto Mad Dog Michigan! Impugni un'arma da corpo a corpo, mentre un solo pensiero ti martella la mente. L'incidente avvenuto sul ponte del Pantona non è servito a nulla. Il tuo mortale nemico ha un occhio coperto da una benda nera, il viso storpiato da piaghe e cicatrici infette, e il moncherino del braccio sinistro è avvolto in un groviglio di garze insanguinate. La sua espressione è impressionante: per lui è giunto il momento della resa dei conti!

"Mark Phoenix! Finalmente mi posso vendicare!" urla con voce furibonda mentre avanza impugnando con la mano destra una sega a catena. Il rombo del motore è assordante e la inquietante lama dentellata si appoggia su un tavolo di legno segandolo in due tra spruzzi di

schegge e trucioli. Il tuo nemico scoppia in una fragorosa risata di soddisfazione, e a lunghi passi si avvicina per compiere la sua vendetta. Ormai la sua mole minacciosa incombe su di te, mentre con uno sguardo assassino alza la sega. "A noi due, bastardo!"

Se vuoi lanciargli addosso l'arma che hai in mano, per rallentare la sua avanzata, vai al **168**.
Altrimenti vai all'**83**.



284

Nel più assoluto silenzio sfoderi un'arma da corpo a corpo e ti avvicini lentamente, approfittando dei mucchi di rottami e dell'imperversare della bufera. Ti sposti tenendo sempre lo sguardo fisso sul bandito e noti che l'uomo si ferma dietro ad un furgone e tenta di accendersi una sigaretta.

Ormai sei a pochi metri di distanza quando improvvisamente il bandito si gira e ti vede. Prima che riesca a lanciare un grido d'allarme ai suoi compagni ti butti all'attacco.

Groucho
Combattività 14 Resistenza 24

La tempestività del tuo attacco ha colto il bandito di sorpresa. Non perdi nessun punto di Resistenza durante i primi due scontri.

Se vinci il combattimento, vai al **312**.

285

I tuoi proiettili colpiscono al fianco uno dei banditi. Con un urlo disperato l'uomo cade addosso al suo compagno, che abbandona l'arma per sorreggere l'amico ferito. Decidi di non sparare un secondo colpo, ma devi assolutamente agire con tempestività. Attraversi il tetto di corsa e ti avvicini al gruppo, però il bandito appoggiato con le spalle al bordo del tetto ti ha visto: la paura ti paralizza ogni movimento, e rimani in attesa della sua reazione. Ti aspetti che da un momento all'altro avverta i suoi compagni, ma con tuo enorme stupore l'uomo rimane immobile.

Devi sbrigarti prima che cambi idea. Ti getti sui due cecchini, e questo attacco a sorpresa scaraventa il bandito ferito giù dal tetto. Prima che il compagno riesca a rendersi conto di quanto sta succedendo, gli balzi addosso e cerchi di immobilizzarlo.

Cape Cod
Combattività 15 Resistenza 23

La tempestività del tuo attacco ha colto il bandito di sorpresa, quindi non perdi nessun punto di Resistenza durante il primo scontro.

Se vinci il combattimento, vai al **210**.

286

"C'è bisogno di un diversivo!" esclama Langdon. "Qualcosa che attiri gli Outlaws lontano dall'accampamento. Il raccordo si trova alla periferia di Arizona City e se là appicchiamo un bell'incendio sicuramente li terremo occupati quanto basta perché il convoglio raggiunga l'Autostrada Federale numero 8".

"È un piano molto rischioso" mormori pensieroso, "ma credo che possa funzionare. Comunichiamo la notizia alla base e sentiamo cosa dicono!"

Con la radio a bordo del Trans-Sol informi Pop Ewell dei vostri piani. Il tuo amico deve assolutamente consultare gli altri prima di decidere, ma vi consiglia di continuare fino a Eloy e di aspettare là l'arrivo del convoglio.

Arrivate a Eloy dopo una quindicina di minuti. La città è una massa di macerie e gli edifici sono stati sicuramente saccheggiati dalle bande di desperados. Parcheggi la spider nei pressi del centro città e valuti l'utilità o meno di una sommaria perlustrazione negli edifici vicini. Hai scarse possibilità di trovare qualcosa di utile, ma l'attesa è lunga: il convoglio arriverà fra due ore.

Ti guardi intorno e noti due negozi che potrebbero essere interessanti: un'officina e un'armeria.

Se vuoi perlustrare l'officina, vai al **47**.
Se invece decidi di perlustrare l'armeria, vai al **99**.

287

Le ripetute raffiche del mitra nemico sono l'ultimo suono che senti. Un dolore lancinante ti divora lo stomaco, e in preda al panico appoggi una mano contro il ventre mentre cadi a terra stordito. Fiotti di sangue ti sgorgano tra le dita. Non riesci più a muoverti: il dolore ormai è scomparso ma un pesante torpore si impossessa del tuo corpo.Chiudi lentamente gli occhi, nella vana speranza che questo non sia altro che un terribile incubo.

Ormai non c'è più nulla da fare. Le membra si fanno sempre più pesanti e rassegnato ti abbandoni al freddo abbraccio della morte.

La tua giovane vita e la tua pericolosa missione si concludono tragicamente qui, a Picacho.

288

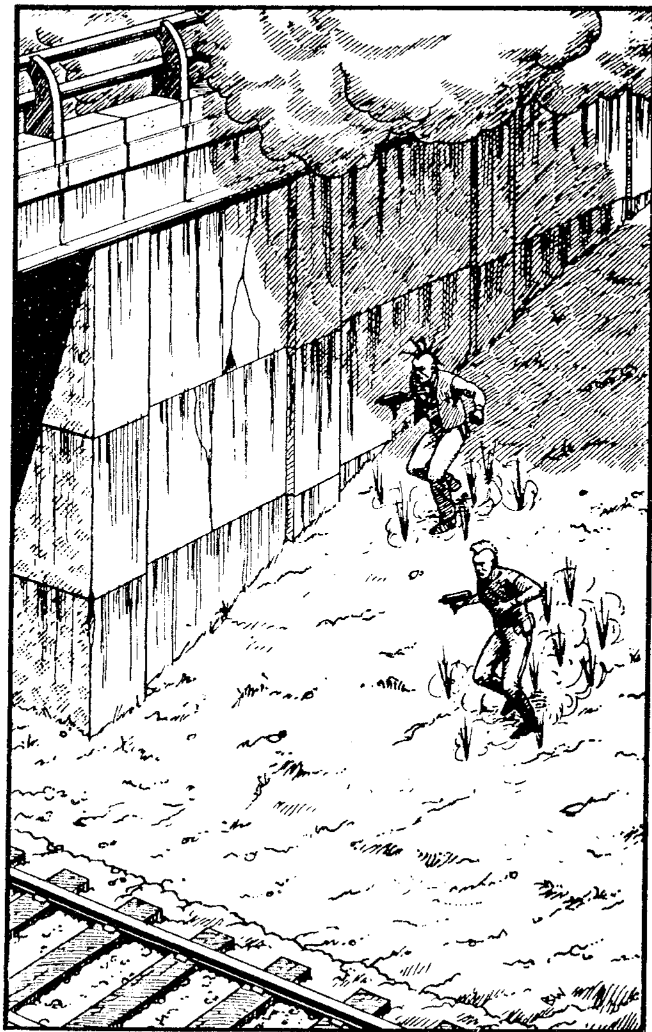
Cerchi disperatamente una fiala di siero per neutralizzare il veleno, ma questa volta la fortuna non ti assiste. Una fitta lancinante ti paralizza le membra; vorresti urlare per richiamare l'attenzione del tuo compagno, ma il veleno ha già paralizzato le corde vocali e dalla tua gola esce solo un rantolo di morte. Quando finalmente Rickenbacker e gli altri ritrovano il tuo corpo, ormai è troppo tardi per salvarti!

La tua giovane vita e la tua pericolosa missione si concludono tragicamente qui, a Dateland.

289

In preda a mille pensieri oltrepassi inavvertitamente un cartello con delle indicazioni stradali e un raccordo di uscita, distratto anche dalla violenta bufera. Fortunatamente hai azzerato il tachimetro prima di partire da Gila Bend, e adesso sei sicuro di trovarti un po' oltre l'esatta uscita per Casa Grande. Giri la spider e torni indietro per alcune centinaia di metri.

Il segnale indica la Superstrada numero 84 e le città di Stanfield (10 miglia) e Casa Grande (23 miglia). Ormai è scesa la notte e la visibilità è peggiorata notevolmente a causa del brutto tempo. Tenendo sotto controllo il tachimetro segui la Superstrada numero 84



(fig. 17) Mentre i banditi percorrono il terrapieno i proiettili colpiscono la terra vicino ai loro piedi senza ferirli.

e dopo dieci miglia il profilo indistinto degli edifici di Stanfield si delinea all'orizzonte.

All'improvviso vedi una luce fioca. Una strana sensazione ti rende inquieto: potresti andare incontro a seri guai, quindi decidi di fermarti e controllare con attenzione i dintorni.

Se possiedi un **cannocchiale a raggi infrarossi**, vai al **67**.

Altrimenti vai al **332**.

290 *(fig. 17)*

Cutter dà fuoco ad uno straccio e lo lancia contro l'ultimo veicolo. Una folata di aria rovente, seguita da ripetute esplosioni e da un'impressionante colonna di fumo, squarcia l'aria. Nel giro di pochi secondi l'intera colonna di veicoli diventa una barriera di fuoco.

Tra le fiamme vedi il veicolo capocolonna dei banditi fermarsi a duecento metri di distanza dal muro di fuoco, mentre tutti gli altri spengono i motori a debita distanza. Un'orda di banditi inferociti esce dagli automezzi e si sparpaglia tra le rocce ai bordi dell'autostrada. Lanci un'occhiata furtiva a Kate e le sorridi mentre carichi l'arma, pronto a dare il benvenuto ai nemici.

"Ho paura" mormora Kate con voce tremante.

"Non preoccuparti!" cerchi di tranquillizzarla con voce sicura. "Ce la faremo!"

All'improvviso nell'aria echeggia il fragore delle micidiali raffiche, mentre i proiettili iniziano a sibilare come insetti inferociti. Alla tua destra un gruppo di

amici si mette a sparare contro un paio di banditi, usciti allo scoperto a meno di cento metri di distanza nel disperato tentativo di scendere il terrapieno verso la linea ferroviaria. I proiettili colpiscono il terreno intorno a loro senza ferirli. Riescono a raggiungere le rotaie, e passando sotto il ponte scompaiono dalla vista. Ti stai preparando a sparare quando i due ricompaiono a pochi metri di distanza dal tuo nascondiglio: nascosti dalla folta vegetazione sono riusciti a raggiungerti. Quello che sembra il capo si ferma a gambe divaricate ed estrae una pistola. Ti guarda dritto negli occhi e capisci subito le sue intenzioni: sei diventato il suo prossimo bersaglio!

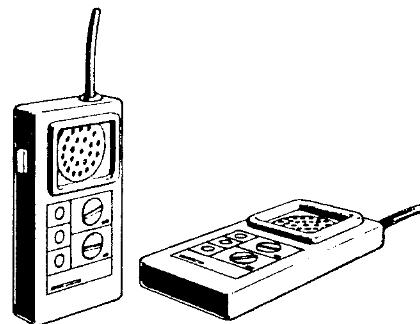
Se usi una pistola, vai al **307**.
Se usi un mitra, vai al **226**.
Se usi una carabina, vai al **101**.
Se invece usi un fucile a pompa, vai all'**81**.

291

Con il fiato sospeso afferri la maniglia, ma un inquietante fruscio proveniente dall'altra parte della porta ti blocca. Abbassi lentamente la maniglia e socchiudi la porta: ti trovi inaspettatamente davanti ad una visione orripilante! Migliaia di scarafaggi ricoprono il pavimento del magazzino, come un brulicante tappeto vivente.

Sconvolto dal ribrezzo ti rendi conto che devi fare qualcosa. Con gesti frenetici ti togli il giubbotto e infili i pantaloni negli stivali per evitare che gli orribili insetti ti salgano sulle gambe. La marea di scarafaggi si muove frenetica verso di te, ma al centro della stanza hai intravisto un tavolo. Ti apri un varco sbattendo a terra il giubbotto e finalmente riesci a metterti in salvo. Seduto sul tavolo osservi quella disgustosa colonna allontanarsi lungo il corridoio. Appena sei sicuro di essere solo scendi e riprendi l'affannosa ricerca dell'atropina.

Vai all'**80**.



292

Continui a correre sotto la micidiale pioggia di piombo quando all'improvviso un dolore lancinante ti squarcia la coscia. Appena giungi al riparo sotto il telone esamini la gamba e scopri che sei stato ferito: perdi 2 punti di Resistenza.

Dopo avere tamponato sommariamente la ferita percorri barcollando lo stretto passaggio. In fondo, accanto ad una scala antincendio, vedi parcheggiato un furgone arrugginito. Sui fianchi sono dipinti disgustosi emblemi e slogan agghiaccianti.

Se vuoi rovistare all'interno del veicolo, vai al **335**.
Se invece preferisci salire la scala antincendio per raggiungere il tetto, vai al **196**.

293

Un profondo disappunto per la perdita della spider ti stringe il cuore ma cerchi di non abbatterti. Abbozzi un sorriso e ti unisci agli altri che aspettano all'altra estremità della diga. Alcuni stanno festeggiando l'entrata in California, ma sono in pochi a gioire perché in generale il morale è a terra. Il confine è stato attraversato con successo ma il viaggio verso la salvezza è ancora molto lungo.

Per l'ennesima volta Pop Ewell cerca di mettersi in contatto radio con Pine Valley, ma la comunicazione è disturbata perché le vicine catene montuose ostacolano il segnale. Vi trovate su una strada dissestata, e dopo una rapida consultazione della mappa scoprite che verso nord la strada porta al piccolo campeggio di Picacho, mentre verso sud arriva alla periferia meridionale di Yuma. È troppo pericoloso avvicinarsi a Yuma, e pertanto decidete all'unanimità di proseguire verso nord, nella speranza di trovare un modo per oltrepassare le montagne e raggiungere la Superstrada Statale numero 78.

Sali sul furgone e assieme a Rickenbacker iniziate a perlustrare la strada.

Vai al **227**.

294

Alzi la tua arma e spari al primo bandito che compare nel mirino. Non sei riuscito a mirare con precisione, ma lo colpisci lo stesso alle gambe. Il bandito ruzzola rovinosamente a terra, ma ha avuto il tempo sufficiente per rispondere al fuoco. La raffica del suo potente mitra colpisce la terra a pochi centimetri di distanza dai tuoi piedi, e una scheggia vagante ti ferisce una caviglia: perdi 2 punti di Resistenza.

Vai al **171**.



295

Ritorni alla base e trovi la colonia in uno stato di profondo smarrimento. Numerosi gruppetti di persone si sono allontanati dai veicoli, alcuni stanno piangendo, altri fissano un punto indistinto all'orizzonte. La disciplina e l'autocontrollo che regnavano sovrani all'interno della comunità sembrano un ricordo del passato.

Il gruppo più numeroso è raccolto attorno al furgone di Mike Gorgas. Ti fermi poco lontano e vedi Cutter uscire dal gruppo.

"Cos'è successo?" chiedi preoccupato.

"Gorgas è morto!" ribatte lui asciutto.

"Come?" continui esterrefatto. La notizia è davvero inquietante!

"Assassinato con un coltello piantato nel cuore. Rex Tyler l'ha trovato cinque minuti fa".

Dietro a Cutter intravedi due coloni di Tucson che tengono stretto Rex Tyler per le braccia. Il volto di Tyler è stravolto dalla paura. Il pover'uomo è diventato il bersaglio delle invettive di tutta la colonia.

"Perché lo hanno legato?" chiedi indicando il tuo amico.

"È accusato di omicidio" replica Cutter.

"Ma Rex non farebbe male a una mosca!" esclama Rickenbacker con indignazione. "Non posso crederci!"

"Nemmeno io!" aggiunge Cutter. "Purtroppo l'arma del delitto è il suo coltello".

"Cosa gli succederà adesso?" ti informi preoccupato.

"Verrà sottoposto ad un regolare processo, ma dovrà aspettare. Macy e Langdon hanno individuato un gruppo di esploratori Outlaws che si sta dirigendo verso di noi. È l'avanguardia di un gruppo numeroso, e sarà qui tra meno di tre ore. Spero che non abbiate trovato rogne a Sentinel perché dovremmo andare in quella direzione se non vogliamo che ci prendano".

Se vuoi dare la notizia della frana al passo della Painted Mountain, vai al **10**.

Se invece vuoi investigare sulla morte del tuo amico Mike Gorgas, vai al **74**.

296

Mentre i mezzi vengono revisionati continui a perlustrare la zona alle vostre spalle per assicurarti che i Chargers non vi abbiano inseguito. La situazione è sotto controllo e non noti nessun segno di attività nemica nei dintorni. Quando comunichi la bella notizia alla colonia, il morale sale alle stelle. Mancano appena cinquanta miglia per arrivare al posto di controllo di Pine Valley, e il viaggio sta finalmente per finire.

Riprendi il tuo posto in testa alla colonna per continuare il viaggio lungo l'autostrada. Devi attraversare una zona impervia conosciuta con il raccapricciante nome di Devil's Canyon. La strada si fa sempre più ripida e sale verso lo spartiacque di Tecate, tra le montagne settentrionali della California; sono state queste montagne a proteggere la California dalle tempeste radioattive che hanno devastato il resto del paese.

Prima di arrivare a Pine Valley Pop Ewell vuole mettersi in contatto radio con gli ufficiali del posto di controllo, e quando uscite dal canyon intravedi in lontananza il luogo ideale per la trasmissione di un messaggio radio.

Vai al **2**.

297

Senti un fragore assordante, mentre vieni schiacciato al suolo. Il sapore dolciastro del sangue ti riempie la bocca e un caleidoscopio di colori ti ondeggia davanti agli occhi. Dopo alcuni interminabili secondi un'oscurità inquietante ti avvolge e un accattivante torpore si impossessa del tuo corpo: ormai rassegnato ti abbandoni al freddo abbraccio della morte.

La tua giovane vita e la tua pericolosa missione si concludono tragicamente qui, a Dateland in Arizona.

298

Cerchi disperatamente di sfuggire ai proiettili che colpiscono l'asfalto, mentre sottili schegge nere ti sferzano il viso. Rickenbacker risponde al fuoco, permettendoti di scivolare dietro l'automobile. Sei in salvo, ma sfortunatamente un paio di schegge ti hanno ferito una gamba: perdi 2 punti di Resistenza.

Il dolore lancinante ti rende difficile ogni movimento, ma quando riesci a metterti in ginocchio all'improvviso la sparatoria cessa. Ti sporgi per controllare cosa è successo e vedi che il tuo amico sta tentando disperatamente di estrarre una cartuccia che gli ha fatto inceppare l'arma.

I secondi passano con una lentezza insopportabile, e quando distogli lo sguardo da Rickenbacker noti che un uomo è uscito dalla penombra della porta; appoggiato al fianco tiene il mitra pronto a sparare.

Se vuoi cercare di colpire questo bersaglio, vai al **25**.
Se decidi di non sparare, vai al **334**.

299

L'oscurità ti impedisce di prendere accuratamente la mira, ma non appena le sagome indistinte dei banditi si delineano davanti alla canna della tua carabina premi il grilletto.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Mira.

Se il totale è 5 o meno, vai al **98**.
Se invece è 6 o più, vai al **285**.

300

Il tuo amico dà la conferma via radio che la città è sicura e nel giro di pochi minuti il convoglio arriva.

Trascorrete una notte tranquilla a Glamis, e alle prime luci dell'alba assieme a Rickenbacker parti per perlustrare la Superstrada numero 78. Questa ormai è diventata una consuetudine. Per motivi di sicurezza percorri dei tragitti di due miglia, e ad intervalli regolari comunichi via radio l'esito delle tue osservazioni. Durante il tuo viaggio verso ovest attraversi parecchi ponti su canali ormai in secca, che una volta collegavano il fiume Colorado con il Salton Sea. All'inizio del secolo questa zona era fertile e rigogliosa, e vi si coltivavano i prodotti destinati alle grandi metropoli di Los Angeles e San Diego. Purtroppo adesso non è altro che un'immensa distesa desertica.

Il tuo viaggio procede senza problemi fino al raccordo con un'altra superstrada, dove in lontananza intravedi alcune tende e un bivacco.

Se possiedi un **binocolo**, un **telescopio** oppure un **cannocchiale a raggi infrarossi**, vai al **251**.
Altrimenti vai al **338**.

301

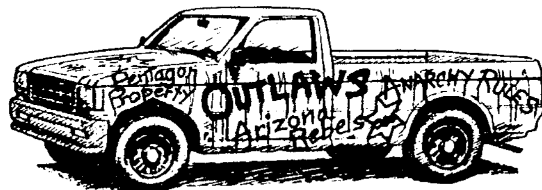
Ti avvicini lentamente al ponte senza mai perdere di vista l'uomo. Arrivi a meno di trenta metri di distanza quando all'improvviso lo sconosciuto si gira, e appena ti vede si getta a terra per riapparire qualche istante più tardi brandendo un mitra arrugginito. Con aria sicura spara una raffica in aria. Il rumore degli spari è molto strano: forse l'arma non funziona bene. Freni bruscamente e con gesto istintivo impugni un'arma.

"Non vi avvicinate, maledetti banditi" urla nascondendosi dietro un pilastro del ponte. "Vi avverto! Ho delle mine anticarro e ho appena minato la strada. Se venite avanti, salterete in aria! Andatevene, prima che mi arrabbi sul serio!"

"Sta bluffando... è terrorizzato e vuole guadagnare tempo!" esclama Rickenbacker dopo un lungo silenzio.

Se vuoi parlare a questo misterioso personaggio, vai al **3**.

Se invece decidi di scendere dalla spider per avvicinarti con estrema cautela, vai al **127**.



302

Un tarchiato esploratore dei Lions, vestito con una tuta bisunta di cuoio verde e una collana di denti di orso appesa al collo, si precipita su per il pendio sparando all'impazzata. Con fredda determinazione alzi il tuo fucile a pompa e punti l'arma contro il suo torace. Devi fare in fretta, perché il nemico sta aggiustando la mira e questa pioggia di proiettili rappresenta una seria minaccia per la tua incolumità.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Mira.

Se il totale è 7 o meno, vai al **328**.

Se invece è 8 o più, vai al **182**.

303

I due banditi proseguono dritti verso il ponte, e quando arrivano ad un centinaio di metri di distanza dal vostro nascondiglio spengono i motori. Uno dei due, un punk con la testa rasata si inginocchia a terra per esaminare qualcosa. Dopo qualche minuto si rialza e inforcando un binocolo inizia a scrutare il ponte e il paesaggio circostante. L'altro, un energumeno vestito con una tuta rattoppata di jeans, sta bevendo da una borraccia appesa al collo.

"Li facciamo fuori?" bisbiglia Rickenbacker al tuo fianco.

Prima che tu riesca a rispondere noti che il punk si è irrigidito e ha lasciato cadere il binocolo per afferrare il mitra che porta a tracolla. Non riesci a capire come, ma hai la netta sensazione che vi abbia scoperto. Il bandito urla un avvertimento al suo compagno e si tuffa dietro un folto cespuglio.

"Sanno che siamo qui!" sibila Rickenbacker. "E questo non mi piace affatto!"

"Tieni d'occhio la tua destra, io ti coprirò a sinistra" ribatti con voce tranquilla.

Con i nervi tesi scruti la vegetazione circostante. Poi, un improvviso rumore proveniente da sinistra attira la tua attenzione, e ti giri di scatto; ma un più sommesso fruscio si sta avvicinando da destra. Quando ti volti è già troppo tardi! Il punk si sta precipitando verso di te impugnando un affilatissimo coltello. Con un balzo felino ti è addosso, prima ancora che tu riesca a sparare un colpo. La forza della disperazione ti fa reagire con una tempestività impensabile! Gli afferri il polso e

riesci a disarmarlo, ma il tuo avversario è deciso a tutto e non si lascia abbattere. Inferocito dalla tua reazione è pronto a sferrare un attacco micidiale.

Pee-Wee
Combattività 16 Resistenza 24

Non puoi sottrarti a questo combattimento all'ultimo sangue e devi assolutamente cercare di uccidere il tuo nemico.

Se vinci, vai al **51**.

304

Non sei tanto convinto, ma gli ordini sono ordini! Controvoglia leghi le mani di Cookie e prosegui la tua missione con l'ingrato compito di aggirare il ponte. Risalendo di cinque miglia il Gila River trovi un posto adatto per il guado; questo ti permette di arrivare al ponte da nord, da dove i banditi non si aspetterebbero mai un attacco. Dopo un'attenta osservazione del loro accampamento decidi che la prima cosa da fare è distruggere la radio che si trova a bordo del camion.

Se possiedi una **granata da guerra** e vuoi usarla, vai al **256**.

Se invece non ne possiedi una, oppure non vuoi usarla, vai al **64**.

305

Raggiungi Rickenbacker per aiutarlo a rovistare nelle tasche del bandito, e dall'enorme tatuaggio a forma di felino deduci che l'uomo apparteneva alla banda dei Puma.

"Chissà cosa stava facendo qui, tutto solo?" borbotta il tuo amico. "Non lo so" ribatti mentre osservi con attenzione il campeggio. Non vedi nulla di interessante, ma quando entri nel ristorante trovi la risposta a tutti i tuoi dubbi. All'interno del locale scopri infatti un rifornitissimo magazzino di viveri: doveva essere questo il segreto del bandito, che sicuramente lo aveva nascosto ai suoi compagni.

"La colonia sarà contenta della nostra scoperta!" esclama Rickenbacker, mentre cerca di mettersi in contatto radio con la base. Pop Ewell si rallegra della buona notizia, e mentre aspettate l'arrivo della colonna approfitti del tempo libero per rovistare negli angoli più bui della baracca alla ricerca di qualche oggetto utile.

Mitra con 12 colpi da 9 mm
Torcia solare
Binocolo
Granata da guerra
5 Pasti (oltre al cibo destinato alla colonia)
Corda
Coltello (2)

Se desideri conservare qualche oggetto, ricorda di modificare il Registro d'Azione.

Vai al **150**.

306

Maledicendo la sfortuna ritorni nel corridoio debolmente illuminato dalla luce della stanza, e scopri che la porta del magazzino dei medicinali è quella successiva.

Con il fiato sospeso afferri la maniglia, ma un inquietante fruscio proveniente dall'altra parte della porta ti paralizza ogni movimento. Abbassi lentamente la maniglia e socchiudi la porta: ti trovi inaspettatamente davanti ad una visione orripilante! Migliaia di scarafaggi ricoprono il pavimento del magazzino come un brulicante tappeto vivente.

Sconvolto dal ribrezzo ti rendi conto che devi fare qualcosa. Con gesti frenetici ti togli il giubbotto e infili i pantaloni negli stivali, per evitare che gli orribili insetti ti salgano sulle gambe. La marea di scarafaggi si muove frenetica verso di te, ma al centro della stanza hai intravisto un tavolo. Ti apri un varco sbattendo a terra il giubbotto e finalmente riesci a metterti in salvo. Seduto sul tavolo osservi quella disgustosa colonna allontanarsi lungo il corridoio. Appena sei sicuro di essere solo scendi e riprendi l'affannosa ricerca dell'atropina.

Vai all'**80**.

307

Il pendio scosceso impedisce al bandito di rimanere in equilibrio. L'uomo si ferma per prendere la mira ma la tua reazione è più tempestiva. Alzi la tua arma mirando al torace e premi il grilletto.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Mira.

Se il totale è 7 o meno, vai al **275**.
Se invece è 8 o più, vai al **191**.

308

Informi i giudici della tua decisione, e dopo una breve consultazione Alice Yardum rende noto il verdetto.

"Con una votazione a maggioranza la giuria accusa Rex Tyler dell'assassinio di Mike Gorgas. Tale reato è soggetto a pena capitale per fucilazione. La sentenza verrà eseguita seduta stante".

Il verdetto causa un brusio d'indignazione generale. Con la disperazione negli occhi Tyler si lascia condurre via dalla scorta. Qualcuno tra la folla chiede la revisione del processo, ma nessuno lo ascolta. Ma improvvisamente, nella confusione generale, un'altra voce paralizza i movimenti di tutti. È Macy, la sentinella del convoglio, e la notizia che sta urlando ai quattro venti non è affatto piacevole.

"Gli Outlaws stanno per attaccare!"

Quasi contemporaneamente due granate esplodono in mezzo alla piazza, e nelle strade laterali cominciano ad echeggiare gli spari delle mitragliatrici. Tra i membri della colonia è il panico più completo: tutti cercano disperatamente di raggiungere i propri veicoli per prendere le armi prima che sia troppo tardi. Una micidiale raffica sega in due il tavolo dove erano seduti i giudici, e la piazza diventa un vero e proprio campo di battaglia. Impugni la tua arma e ti ripari dietro ad un enorme bidone della spazzatura che si trova in un angolo. Dopo esserti sistemato dietro al nascondiglio ti accorgi di essere fianco a fianco con Rex Tyler, l'amico che hai appena condannato a morte. Questa vicinanza ti causa un attimo di imbarazzo, ma più inquietante ancora è la pistola che l'uomo impugna con mano tremante.

Con uno sguardo gelido e determinato Rex alza lentamente il braccio e ti punta la pistola alla testa.

"No, Rex! Non farlo!" urli socchiudendo gli occhi. Ma è troppo tardi. L'uomo ha già fatto partire tre proiettili mortali.

Vai al **59**.



309

A presidiare l'uscita autostradale rimangono Macy e Langdon, mentre tu assieme a Rickenbacker ti allontani dalla strada per aggirare la città. Appena avete raggiunto la vostra posizione i tuoi compagni si avvicinano con il loro Trans-Sol all'auto sospetta. Scendono precipitosamente e scompaiono subito nel dedalo di vicoli. Dopo alcuni minuti di estenuante attesa senti avvicinarsi un crepitio di spari: ci sono tre energumeni che stanno correndo lungo la via principale, tra urla bestiali e raffiche assordanti, per mettersi in salvo nella loro auto.

Appena la raggiungono, mettono in moto e partono di scatto facendo stridere gli pneumatici; adesso l'auto sta attraversando la città per imboccare la rampa autostradale dove tu e il tuo amico avete teso l'agguato.

"Per la miseria! Questi non hanno intenzione di fermarsi!" bisbiglia Rickenbacker mentre esce dall'abitacolo e si nasconde dietro il cofano della spider.

"È da maleducati andarsene senza salutare!" ribatti sorridendo. "Potremmo insegnargli un po' le buone maniere!"

L'auto nemica ormai si trova a poche centinaia di metri di distanza quando un inquietante mitra sbuca dal finestrino sinistro. L'arma inizia a sputare una pioggia di proiettili che sforacchia la fiancata della tua spider. Devi assolutamente ripararti accanto a Rickenbacker se non vuoi venire colpito!

"Vogliono speronarci!" urla il tuo amico. "E sia! Facciamo vedere chi siamo!" ribatti. Al segnale prestabilito vi alzate in piedi e puntate le armi contro l'automobile, ormai troppo vicina.

Se vuoi mirare il parabrezza, vai al **123**.
Se invece decidi di colpire la ruota anteriore, vai al **65**.

310

Con qualche difficoltà riesci ad aprire la porta principale e ad entrare nel grande magazzino. Purtroppo non trovi nulla, perché orde di banditi famelici hanno già provveduto a saccheggiare tutta la merce.

Scoraggiato inizi a cercare tra i detriti sparsi sul pavimento, ma purtroppo non trovi nulla di interessante. Ad un tratto ti accorgi di una porta, e dopo esserti

avvicinato scopri con tuo enorme disappunto che è chiusa dall'interno. Senti uno strano ronzio provenire dall'altra parte, un rumore simile a quello di un motore elettrico.

Somma i tuoi punteggi di Intelligenza e Orientamento.

Se il totale è 10 o meno, vai al **203**.
Se invece è 11 o più, vai al **166**.

311

Rickenbacker sposta il cadavere del bandito e ti aiuta a rialzarti. Appena sei in piedi esamini attentamente la scena del combattimento, e vedi i corpi degli altri banditi ammucchiati in mezzo alla strada. Sono stati uccisi dalla mira infallibile del tuo compagno prima che potessero avvicinarsi troppo al ponte.

Assieme attraversate il ponte e raggiungete Cookie. L'ex bandito si profonde in elogi per il vostro coraggio: secondo lui affrontare e sconfiggere sei banditi di quella risma è un'impresa a dir poco eroica. "Roba di ordinaria amministrazione!" esclama Rickenbacker con una scrollata di spalle distratta, mentre si accinge a comunicare la notizia alla base.

Nel giro di pochi secondi ha stabilito il contatto radio, e con aria indifferente avverte la comunità che il ponte adesso è sgombero.

Vai al **200**.

312

Trascini il cadavere del bandito al riparo e rovisti velocemente nelle sue tasche e nel suo equipaggiamento alla ricerca di qualche oggetto utile.

Pistola con 10 colpi da 9 mm
Mazza (2)
Borraccia
2 razioni di acqua
Accendino
Torcia solare

Stai per allontanarti quando un bandito urla il nome del compagno che hai appena ucciso. Aspetti con il fiato sospeso, e quando il bandito smette di chiamare ritorni furtivo verso la spider e ti allontani rapidamente.

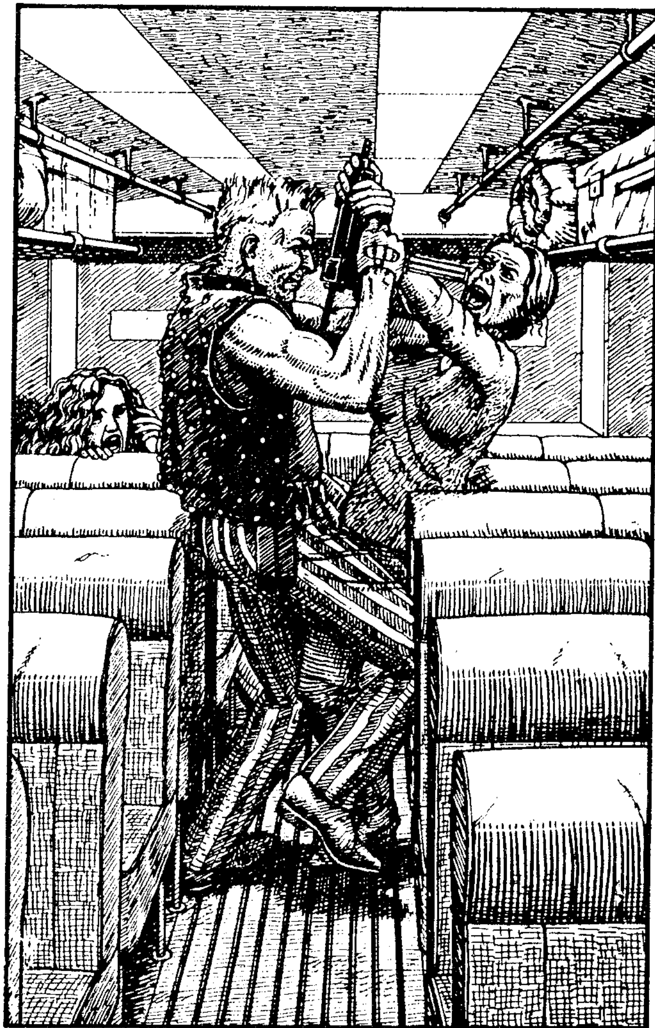
La tempesta continua ad infuriare ferocemente mentre ritorni verso la Superstrada numero 84. Ti avvicini al raccordo con l'Autostrada Federale numero 8 senza incontrare particolari difficoltà e ti dirigi verso ovest e la città di Gila Bend. È un viaggio interminabile e stressante: il solo pensiero che Kate sia caduta in coma e che sia troppo tardi per l'atropina non ti lascia un attimo di tregua. Purtroppo non puoi aumentare la velocità, perché il fondo stradale è sconnesso e rischieresti di sbandare. La tensione del viaggio ti ha indebolito: perdi 2 punti di Resistenza.

Durante il viaggio di ritorno devi bere una razione d'acqua altrimenti perdi 3 punti di Resistenza.

Vai al **160**.

313 *(fig. 18)*

Premi il grilletto, ma purtroppo la fortuna non ti assiste. Manchi il bersaglio e il proiettile perfora la lamiera a pochi centimetri dalla porta. Il bandito sale imper-



(fig. 18) Zia Betty Ann sta lottando contro il bandito, e si è aggrappata al mitra per impedirgli di sparare.

territo e si dirige con passo minaccioso verso il corridoio centrale. All'improvviso senti l'urlo di Kate e della zia Betty Ann, spaventate dall'arrivo di quell'energumeno.

Le due donne sono in balìa di un criminale! Balzi dal tuo nascondiglio e ti precipiti verso la corriera tra il crepitio degli spari. Guadagni l'entrata con una velocità sorprendente, perché sai che la salvezza di Kate e della zia ormai è nelle tue mani. Zia Betty Ann sta lottando contro il bandito e si è disperatamente aggrappata al mitra per impedirgli di sparare. Purtroppo parte un colpo e il proiettile perfora il tetto del veicolo. Il rinculo scaraventa la donna a terra: il bandito ormai è libero di ripuntare l'arma, e se non fai presto riuscirà ad uccidere! La forza della disperazione ti spinge ad agire con tempestività. Con un balzo felino immobilizzi il bandito e lo butti a terra.

Fat Cat

Combattività 16 — Resistenza 24

Il tuo attacco ha colto Fat Cat di sorpresa. Durante il primo scontro non perderai nessun punto di Resistenza.

Se vinci il combattimento, vai al **52**.

314

Non riesci a vederlo, ma sei sicuro che il bandito si nasconde all'interno della baracca.

Se possiedi un'arma da fuoco e vuoi sparare contro il legno marcio della baracca, vai al **103**.

Se invece non hai un'arma da fuoco, oppure non vuoi sparare, vai al **17**.

315

La terra trema a causa della violenta esplosione. Corri disperatamente verso il cancello e grazie alla tua agilità riesci a metterti in salvo. In lontananza Rickenbacker ti sta aspettando con ansia e l'espressione del suo volto tradisce una profonda preoccupazione. Appena vede i tuoi vestiti a brandelli e il volto annerito dal fumo ti corre incontro per aiutarti.

"Cosa diavolo è successo là dentro?" ti chiede urlando per coprire l'assordante crepitio delle fiamme.

"Ti spiegherò più tardi" ribatti con un filo di voce. "È meglio che ci allontaniamo subito da questo posto".

Vi avvicinate precipitosamente alla spider appena in tempo per vedere il razzo di segnalazione di Macy e Langdon saettare nel cielo terso proprio sopra l'Autostrada Federale numero 8.

"Ha funzionato!" esclama Rickenbacker, soddisfatto dell'esito dei vostri sforzi.

"Ci mancherebbe altro" ribatti ansimando. "Questo però vuol dire che gli Outlaws si stanno avvicinando. Dobbiamo proprio togliere le tende!"

Nel giro di pochi minuti un'imponente colonna di fumo denso e maleodorante offusca il cielo sopra Arizona City. Abbandonate quel luogo desolato senza nemmeno guardarvi alle spalle, e vi dirigete ad occidente lungo una strada tortuosa verso la palude di Santa Rosa.

Oltrepassate la cittadina di Chuichu e dopo pochi minuti raggiungete un raccordo stradale, che un tempo dev'esser stato un importante nodo di traffico. Adesso però su quel groviglio di strade rimangono solamente due cartelli di segnalazione: uno indica la città di Jackrabbit a sud, e l'altro il ponte di Santa Rosa e la città di Cuckelbur ad ovest.

Imbocchi la corsia diretta ad occidente, attraverso una pianura arida e desolata contraddistinta da cespugli rinsecchiti dal sole implacabile. Raggiungi il ponte di Santa Rosa, che congiunge le due sponde della palude che un tempo era un meraviglioso fiume. Il ponte è in pessime condizioni: sarebbe rischioso attraversarlo con la spider. E anche se nel bacino non c'è molta acqua le sponde sono troppo scoscese per permetterti un guado alternativo.

Dopo avere consultato la carta geografica decidi di proseguire verso nord e di attraversare il fiume appena possibile. Ma improvvisamente il tuo compagno spalanca gli occhi per la sorpresa: all'orizzonte ha intravisto una nuvola di polvere. "Moto" sibila inferocito. "Di sicuro è l'avanguardia degli Outlaws. Devono averci visti mentre partivamo da Arizona City".

Ti alzi in piedi per controllare la situazione: due moto nemiche si stanno avvicinando a velocità pazzesca. La fuga è impensabile perché i due centauri vi raggiungerebbero subito. Non avete altre alternative: dovete nascondervi o combattere!

Se decidi di nasconderti per sfuggire ai nemici, vai all'**88**.

Se invece decidi di affrontarli in combattimento, vai al **135**.

316

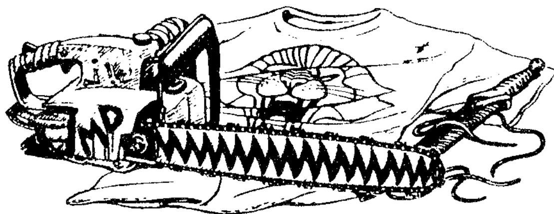
I tuoi amici si muovono per intercettare gli spostamenti degli incursori nemici, ma violente raffiche di mitra

iniziano a piovere da tutte le parti alzando nuvole di polvere. I banditi sono protetti da un pesante fuoco di copertura, ma questo non ti scoraggia dal tentare di bloccare il loro tentativo di accerchiamento.

Quando finalmente raggiungi il sentiero di ghiaia ti trovi faccia a faccia con un bandito. Adesso sei allo scoperto, e lontano da qualsiasi nascondiglio, e il tuo gruppo si trova impegnato in un violento scontro.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino e sommalo ai tuoi punteggi di Mira e Agilità.

Se il totale è 9 o meno, vai al **113**.
Se è 10-14, vai al **294**.
Se invece è 15 o più, vai al **255**.



317

Il bandito è a pochi metri di distanza, ma ad un tratto si gira verso l'amico e gli grida qualcosa. L'altro sembra avere perso ogni interesse per quanto sta accadendo e con indifferenza scompare in un vicolo laterale. Rimasto solo, il bandito non sa cosa fare. Con una scrollata di spalle si volta anche lui e ritorna sui suoi passi.

La strada è finalmente libera e puoi proseguire indisturbato il tuo viaggio.

Vai al **53**.

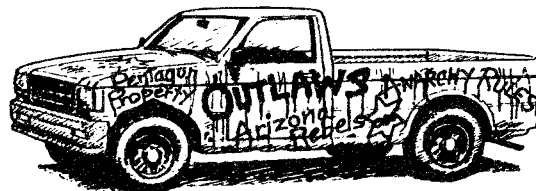
318

"Vedi niente?" urli a Rickenbacker.

"Sì! Dall'altra parte della strada, sul tetto del cinema! Due banditi, o forse tre! Sono armati di fucili pesanti!"

"Al diavolo!" imprechi, furibondo per esserti lasciato sorprendere come un novellino. "Intrappolati come topi!"

Se possiedi un **ricetrasmettitore**, vai al **43**.
Altrimenti vai al **221**.



319

"Abbiamo trovato questo tizio accampato vicino al ponte di San Christobal" comunica Langdon dopo essersi fermato vicino alla tua spider.

"Non ci crederete, ma dice di essere diretto a San Francisco!" esclama Macy, mentre esce dal Trans-Sol trascinandosi dietro lo sconosciuto.

"Come ti chiami?" chiedi incuriosito.

"Brent Jaeger" mormora offrendoti timidamente la mano. Dopo un attimo di esitazione gliela stringi e l'uomo si rilassa e ti sorride.

"Per un attimo vi ho scambiato per banditi" aggiunge imbarazzato. "Pensavo che fosse giunta la mia ultima ora!"

"Da dove vieni?"

"Arrivo da Panama, e me la sono fatta tutta a piedi. Se non ci credete, guardate! Ho i piedi rovinati dalle vesciche. Lavoravo nella zona del canale quando la C.A.O.S. ha deciso di mettere in opera il suo piano. Sono stato fortunato, perché mi sono rifugiato in una zona riparata in mezzo alla foresta e là ho aspettato. Mah, credo che siano passati molti anni!"

"Ci puoi scommettere, amico!" esclama Langdon.

"Poi mi sono messo in viaggio verso nord. Vorrei ritornare a San Francisco".

"Sei stato davvero fortunato di arrivare fino a qui sano e salvo!" esclami sorpreso.

"All'inizio del viaggio eravamo in tre, ma i miei due amici non hanno resistito al caldo e agli attacchi dei banditi. Io sono l'unico superstite e devo assolutamente farcela, anche per loro!"

Rickenbacker gli offre un po' d'acqua dalla sua borraccia. "Da un gruppo di sopravvissuti di Alamos ho sentito dire che la California è una zona sicura. Si dice che sia diventata un'enorme fortezza inespugnabile. L'esercito controlla i confini ed è difficilissimo entrare. Sono riusciti ad espellere tutti i malviventi. Mi hanno detto anche che il confine meridionale va da Pine Valley a Banning. Tutte le vie d'accesso sono presidiate e sono sicuro che non faranno una buona accoglienza ai curiosi che si avvicinano".

L'uomo infila una mano nel giubbotto di jeans a brandelli e tira fuori una mappa sgualcita. "Entrerò da questo punto" continua indicando un punto irriconoscibile. "È un posto in montagna, a nord del Lago Henshaw. Di sicuro l'esercito non ha uomini sufficienti per pattugliare tutto il confine, e credo che a voi converrebbe fare lo stesso!"

Racconti a Jaeger tutto quello che vi è successo negli anni successivi al Disastro, della colonia e del vostro difficile viaggio verso la California. Adesso state perlustrando la zona alla disperata ricerca di cibo e acqua, altrimenti le ultime 400 miglia che vi separano dall'agognata meta diventeranno proibitive.

"Piffero! Questi sono davvero guai seri!" ti interrompe scuotendo la testa. "Forse non sapete che la città di Yuma è la base di una banda agguerrita. Credetemi, è una vera e propria roccaforte. Se credete di attraversare il fiume Colorado in questa zona, scordatevelo! Vi annienteranno!"

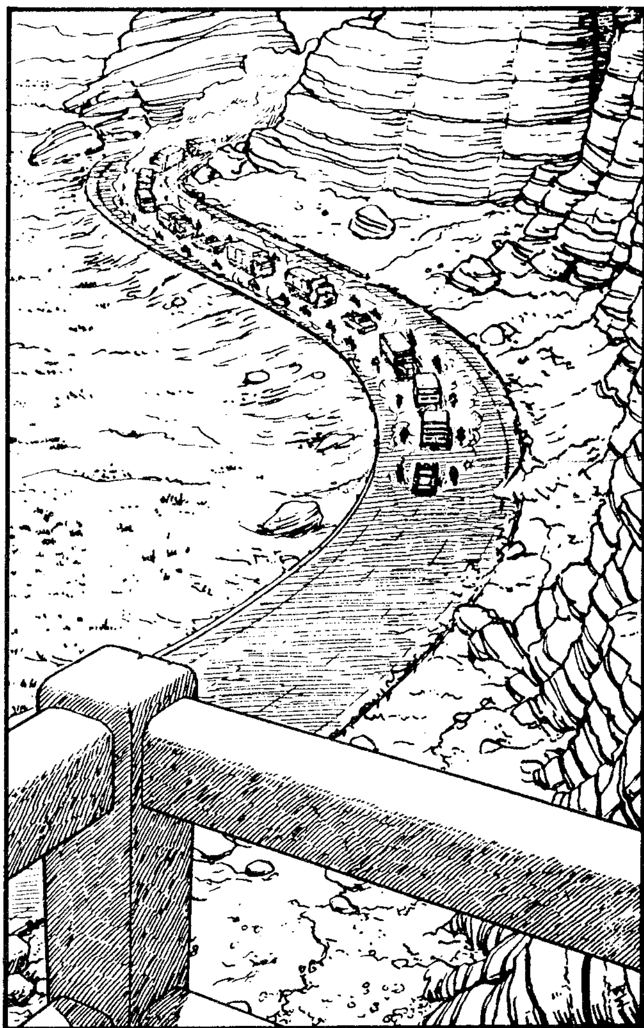
La notizia è preoccupante, e non vedi l'ora che Jaeger racconti tutti i particolari di cui è a conoscenza; quindi gli chiedi di venire con voi alla base. Dopo un attimo di esitazione decide che c'è più sicurezza in un gruppo numeroso, e accetta di unirsi al convoglio.

Ansioso di ritornare alla base sali in macchina e parti diretto ad Aztec.

Vai al **204**.

320 *(fig. 19)*

Ti precipiti accanto al tuo amico che sta indicando un punto indistinto ad oriente, verso il Devil's Canyon. Non hai bisogno del binocolo per vedere un'imponen-



(fig. 19) Non hai bisogno del binocolo per vedere un'imponente colonna di automezzi pesanti che si snoda lungo la strada.

te colonna di automezzi pesanti che si snoda lungo la strada.

"Maledizione!" esclami a denti stretti. "Hanno intercettato la nostra trasmissione radio con Pine Valley. Scommetto la mia ultima razione di acqua che adesso cercheranno di distruggerci e di sfondare l'avamposto di Pine Valley per invadere la California". La tragedia ormai incombe, e il solo pensiero di un fallimento a questo punto del viaggio ti fa rabbrividire.

Aguzzi lo sguardo per valutare meglio l'entità delle forze nemiche, ma quando ti accorgi degli emblemi disegnati sui camion un raccapricciante senso di nausea ti attanaglia la gola. Sui cofani e sui fianchi è dipinta una testa di leone, simbolo della banda criminale dei Lions. Paralizzato dalla paura concentri la tua attenzione sulla jeep truccata che apre la colonna.

"Santi numi!" esclami interdetto. "Mad Dog Michigan è ancora vivo!" Non puoi permetterti un attimo di esitazione. "Forza, Rick! Dobbiamo avvertire gli altri!" urli precipitandoti verso la scaletta.

Vai al **23**.

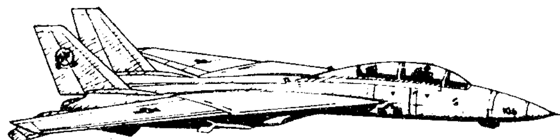
321

Assieme a Kate parti alla ricerca di un nascondiglio ai piedi della Round Mountain, il più vicino possibile all'autostrada; e dopo qualche minuto trovi un'ottima posizione in un fossato circondato da piccoli massi, dal quale si domina il ponte e la ferrovia sottostanti.

Cutter, Avenal e Rickenbacker camminano lungo la colonna di veicoli parcheggiati, cospargendola di benzina grazie ad un tubo di gomma collegato alla cister-

na. Quando la cisterna è quasi vuota Cutter ordina a tutti di allontanarsi. Rickenbacker e Avenal si sono appena nascosti dall'altra parte della strada quando il primo esploratore avversario appare all'orizzonte, dalla strada che esce dal Devil's Canyon.

Vai al **290**.



322

Un sinistro silenzio aleggia nell'aria mentre assieme a Rickenbacker osservi i rottami accartocciati dall'alto dell'imbocco autostradale. I corpi dei tre banditi giacciono immobili ai piedi del terrapieno. Guardi con attenzione alla ricerca di qualche segno di vita, ma tutto è immobile: i tre sono morti sul colpo quando sono stati scaraventati fuori dalla macchina.

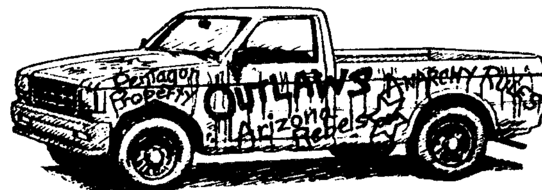
Improvvisamente il silenzio viene rotto dal rombo di un potente motore. Giri lo sguardo verso la città e vedi il Trans-Sol grigio avvicinarsi all'autostrada, e con un ampio gesto della mano assicuri a Macy e Langdon che tutto è sotto controllo. Dopo qualche istante si fermano vicino alla tua spider.

"Erano Outlaws" borbotta Macy lanciando uno sguardo ai resti dell'auto nemica. "Guardate quell'orribile teschio dipinto sulla porta del conducente!"

Mentre gli altri rovistano tra i rottami e seppelliscono i cadaveri esamini la tua macchina alla ricerca di eventuali danni. Al loro ritorno ti offrono alcuni oggetti trovati nella scena dell'incidente:

- Pistola
- Coltello (2)
- 5 proiettili da 9 mm
- Medicazioni antisettiche sufficienti per 1 unità di pronto soccorso

Se decidi di conservare qualche oggetto, ricorda di modificare il Registro d'Azione.



Vai al **104**.

323

Salti giù dal camion ed esamini tutte le baracche, una ad una, alla ricerca del bandito in fuga. Purtroppo non vedi nessuno e noti che le porte sono tutte chiuse con un lucchetto. Il bandito non può avere trovato rifugio all'interno di una baracca. Sicuramente si sarà nascosto dietro!

Ti precipiti verso un passaggio tra due cabine, in direzione della zona di ristorazione. Lo spiazzo è pieno di mucchi di tavolini e sedie rotte, e in lontananza vedi anche una baracca più grande, il ristorante.

Somma i tuoi punteggi di Intelligenza e Orientamento.

Se il totale è 10 o meno, vai al **281**.
Se invece è 11 o più, vai al **91**.

324

Il corridoio conduce ad una rampa di scale che scende verso il reparto di radiologia. Le porte sono aperte ma la zona è buia. Vaghi per il reparto e intravedi un bagliore proveniente da un pannello di interruttori protetto da un vetro.

Se vuoi accendere le luci e perlustrare l'intero reparto, vai al **206**.

Se decidi di attraversare la stanza al buio e uscire attraverso la porta sul lato opposto, vai al **41**.

Se invece decidi di ritornare sui tuoi passi e percorrere il corridoio che porta agli uffici amministrativi, vai al **198**.

325

Miri al torace del bandito e premi il grilletto. La tua abilità con le armi miete un'altra vittima: i proiettili lo colpiscono in pieno scaraventandolo a terra, ormai cadavere. Dopo una corsa disperata Rickenbacker si lascia cadere al tuo fianco nel fossato, ma ormai la morte del bandito ha attirato l'attenzione dei suoi amici, che si precipitano di corsa attraverso il ponte. Improvvisamente un accecante bagliore seguito da un'esplosione manda all'aria il camion nemico.

"Che diamine succede!" esclami esterrefatto.

"Avevano una cassetta di dinamite" urla il tuo amico per farsi sentire. "Io ho semplicemente acceso la miccia!"

Dopo ripetute e devastanti esplosioni la nuvola di polvere si disperde: i banditi si rialzano a fatica e si dirigono verso i resti fumanti del loro veicolo. Stringi i denti e ti concentri: tra poco dovrai aprire il fuoco.

Vai al **138**.

326

"Sono sicuro che sta fingendo!" ripete Rickenbacker. "Forza, Mark! Prendiamolo!"

"D'accordo, ma usiamo le armi solo se ha cattive intenzioni, va bene?"

"Ok!" esclama il tuo amico e si prepara a scendere. Esci anche tu di soppiatto dall'abitacolo e ti nascondi dietro al cofano della spider assieme a Rickenbacker.

"Tu vai a sinistra e io a destra" bisbigli a denti stretti. "Cerchiamo di prenderlo in mezzo!"

"Perfetto!" ribatte il tuo amico prima di allontanarsi di cespuglio in cespuglio fino a raggiungere il ponte.

Adotti la stessa tattica e ti avvicini al ponte fino a quando riesci a vedere bene lo sconosciuto. L'uomo è accovacciato vicino alla tenda. Il suo volto magro e barbuto è imperlato di sudore. All'improvviso si accorge della presenza di Rickenbacker: in preda al panico lascia cadere l'arma e si lancia in fuga lungo il ponte. Lo insegui, e dopo qualche metro riesci a raggiungerlo: con un salto lo afferri alla cintura e lo trascini a terra.

"Non farmi male!" esclama lo sconosciuto senza fiato.

"Non ho cattive intenzioni, amico" ribatti aiutandolo a rialzarsi. Insieme ritornate verso la spider, mentre

Rickenbacker vi viene incontro sbucando da un fitto cespuglio.

"Ben arrivato!" esclama il tuo amico con tono canzonatorio. "Chi sei e cosa fai qui?"

Vai al **100**.

327

Percorri la superstrada per qualche miglio e raggiungi un incrocio, dove vedi un enorme edificio che reca un'insegna.

Caserma dei Vigili del fuoco di Ajo
Distretto di Pima

Sicuramente all'interno della caserma riuscirai a trovare una carta geografica della zona. Ti avvicini con la spider e parcheggi davanti alla porta principale. Con il volto coperto per proteggerti dal vento pungente ti precipiti dentro l'edificio. Ti trovi in un lungo corridoio debolmente illuminato dai fari della tua spider, e sul bancone vicino alla porta è fissata una carta topografica dettagliata della zona. Prendi una penna e in fretta e furia annoti sul palmo della mano il tragitto che ti condurrà al più vicino ospedale.

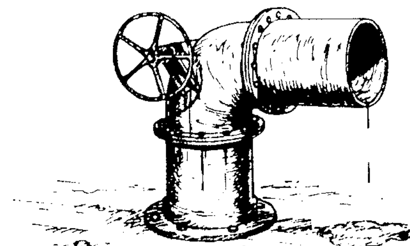
Ritorni sui tuoi passi, ma all'improvviso noti una porta alla tua sinistra.

Se decidi di perlustrare la stanza che si trova dietro quella porta, vai al **60**.
Se invece vuoi ritornare subito in macchina, vai al **19**.

328

Il tuo colpo manca il bersaglio, ma riesce a colpire un esploratore che ti era quasi addosso. Il bandito rimasto illeso si ferma a metà salita, a gambe aperte, e si appoggia l'arma contro una spalla. Questa volta non ha nessuna intenzione di sbagliare la mira! E sei tu il bersaglio designato!

Se decidi di sparare ancora, e puoi farlo, vai al **75**.
Se invece decidi di nasconderti in un fossato per evitare quei proiettili mortali, vai al **214**.



329

Grazie alla tua abilità al volante riesci a frenare bruscamente e a sterzare, in modo da girare la spider di 180 gradi. Premi l'acceleratore a tavoletta e ti allontani a tutta velocità da quell'inferno. La tua reazione tempestiva ti ha salvato la vita, e puoi lasciarti alle spalle la pioggia di massi e rocce che continua a cadere dall'alto del crinale.

Sei uscito da questa terribile esperienza sano e salvo! In cuor tuo ringrazi Cutter Jacks per averti insegnato con estrema pazienza tutti i segreti della guida.

Vai al **112**.

330

Sei arrivato a pochi metri di distanza dal camion, quando inavvertitamente calpesti una spina di cactus che ti perfora la suola degli stivali ferendoti la pianta del piede: perdi 3 punti di Resistenza.

Cadi a terra in preda a fitte lancinanti, e non riesci a trattenere un urlo di dolore. I banditi improvvisamente smettono di parlare e si girano di scatto. Non riescono a capire cosa sia successo, ma uno di loro si alza e viene nella tua direzione.

La paura ti attanaglia la gola! Forse ti hanno scoperto, e adesso non hai un attimo da perdere. Togli la sicura e lanci la granata contro il camion avversario.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Intelligenza.

Se il totale è 7 o meno, vai al **92**.
Se invece è 8 o più, vai al **280**.

331

Il traditore stramazza al suolo senza vita. Nel frattempo arriva Cutter, che ti raggiunge dietro al bidone in compagnia di Rickenbacker. Sei convinto della colpevolezza di Barlow e racconti ai tuoi due compagni i particolari dell'attacco di quell'essere spregevole.

"Hai ragione, Mark!" esclama Cutter lanciando uno sguardo glaciale al cadavere lì accanto."Quel verme di Barlow si è infiltrato nella nostra comunità, e questo attacco deve essere stato architettato per portarlo fuori di qui!"

"Già... però sono arrivati in ritardo! Ormai è stato giustiziato!" ribatti a denti stretti.

Dal nascondiglio osservi la battaglia infuriare nella piazza. Tutti ormai si sono armati, e si sono disposti al coperto in maniera da proteggere i veicoli. La maggior parte dei banditi è morta e i pochi sopravvissuti battono in ritirata. Il loro obiettivo ormai era semplicemente quello di riprendere la loro spia! Tutti sono fuggiti, eccetto uno. È un energumeno dai capelli biondi, vestito con un giubbotto di cuoio borchiato e un paio di pantaloni a strisce, che sta cercando di forzare la serratura della corriera con il calcio del mitra. Non riesci a capire la ragione del suo accanimento: la corriera è vuota e non contiene nulla di importante. Improvvisamente ti ricordi però che all'interno di quel veicolo c'è una persona a te molto cara: Kate! Un brivido di paura ti attraversa la schiena.

Se vuoi sparare al bandito prima che riesca ad entrare, e sei in grado di farlo, vai al **270**.
Se invece non vuoi sparare, oppure non puoi farlo, vai al **181**.

332

Ad un tratto, nell'imperversare della bufera, intravedi in lontananza una luce intermittente. Procedi a passo d'uomo aguzzando lo sguardo, nel tentativo di identificare la sorgente luminosa. All'improvviso due figure si profilano all'orizzonte, illuminate dalla luce dei tuoi fanali: sono due motociclisti. Entrambi hanno il viso protetto da maschere di cuoio, ma l'emblema dipinto sui loro giubbotti è inconfondibile: il raccapricciante teschio degli Outlaws!

Frastornati e accecati dalla luce rimangono immobili per qualche lunghissimo istante in mezzo alla strada.

Se vuoi fermarti, vai al **124**.
Se invece decidi di accelerare, vai al **189**.

333

Cadi pesantemente sull'asfalto dissestato, agitando le braccia nella speranza di trovare qualcosa a cui aggrapparti, ma la violenza della caduta ti paralizza i movimenti e non sei in grado di evitare di precipitare nel vuoto. Con un urlo di disperazione ti schianti contro la spider parzialmente sommersa e vieni inghiottito nelle acque del fiume Colorado.

La tua giovane vita e la tua pericolosa missione si concludono tragicamente qui, sul confine con lo stato della California.

334

Chini la testa per evitare la seconda raffica proveniente dalla porta, mentre i proiettili crivellano l'intera fiancata dell'auto. Rickenbacker rimane in piedi, incurante del pericolo, e tenta disperatamente di far funzionare la sua arma. Maledicendo la sfortuna inizia a sbattere la scatola di scatto contro il cofano della macchina, e con sua enorme sorpresa il proiettile che ha fatto inceppare il meccanismo fuoriesce con facilità.

Il tuo amico scoppia in una fragorosa risata, e dopo avere imbracciato l'arma preme il grilletto. La scarica micidiale uccide il bandito all'istante, ma un improvviso rumore di passi attira la tua attenzione. Due banditi si stanno appostando sul tetto di una banca vicina, una posizione strategica molto favorevole da cui sparare. Avverti Rickenbacker del pericolo, e il tuo amico si gira di scatto per affrontare i due banditi. Non ha tempo per mirare, e deve fare affidamento sulla fortuna se vuole uscire vivo da questa terribile situazione. Con gesto deciso apre il fuoco verso il bordo del tetto, e riesce ad uccidere i due prima che abbiano puntato il mirino contro di te. Con delle urla raccapriccianti i banditi precipitano sulla strada sottostante.

"Stai bene?" chiede Rickenbacker con aria preoccupata inginocchiandosi al tuo fianco.

"Certo, tutto a posto!" ribatti, provando un po' di vergogna per averlo lasciato solo ad affrontare i banditi.

"Ti credevo ferito" continua il tuo amico. "Stai davvero bene?"

"Certo, non preoccuparti".

"Forza, allora! Controlliamo i cadaveri e vediamo se appartenevano alla banda degli Outlaws!" Con un cenno d'assenso lo segui verso i corpi dei due nemici.

Vai al **215**.

335

Non hai abbastanza tempo per rovistare dappertutto, ma sul cruscotto trovi una pistola (con 14 colpi da 9 mm), una scatola di piselli (equivalente ad 1 Pasto) e una **granata da guerra**.

Se vuoi prendere qualche oggetto, ricorda di modificare il Registro d'Azione.

I proiettili continuano a piovere dal tetto del cinema. Preoccupato per la salvezza di Rickenbacker, esci dal furgone e cominci a salire per la scala antincendio.

Vai al **196**.

336

Imbracci con gesto sicuro la carabina e nel mirino segui i movimenti del bandito. L'uomo sta entrando nella corriera! Devi sparare subito se vuoi tentare di fermarlo. Trattieni il fiato e ti concentri prima di premere freddamente il grilletto.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Mira.

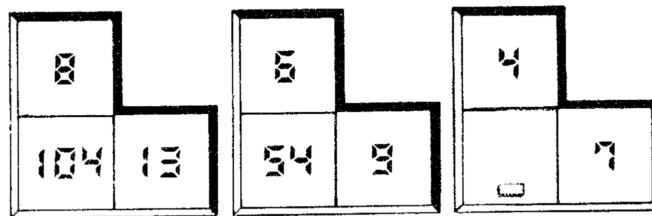
Se il totale è 10 o meno, vai al **313**.
Se invece è 11 o più, vai al **192**.

337

Dopo alcuni minuti arrivi nel magazzino dei medicinali, ma la tua felicità di avere finalmente trovato la soluzione svanisce appena accendi la luce ed esamini la stanza. Ci sono migliaia di bottiglie e scatole che riempiono gli scaffali, e con tuo enorme disappunto scopri che i medicinali considerati pericolosi o contenenti droghe sono conservati all'interno di un armadietto munito di porta d'acciaio, chiusa con un sofisticato dispositivo a combinazione. Per tentare di aprirlo sprecheresti sicuramente un sacco di tempo prezioso!

Cerchi disperatamente qualcosa che ti possa aiutare a decifrare il sistema di catalogazione dei medicinali, e dopo un'affannosa ricerca trovi un catalogo dove è scritto che l'atropina è una sostanza classificata tossica e conservata nell'armadietto.

In preda al più profondo sconforto esamini attentamente la combinazione. Il dispositivo elettronico è composto da tre display contraddistinti da tre numeri. Nell'ultimo display purtroppo manca un numero. Se riesci a trovare il numero mancante riuscirai a completare la sequenza numerica e il dispositivo si aprirà. Esamina con estrema attenzione i tre display, e quando credi di avere trovato la soluzione vai al paragrafo corrispondente.



Se non riesci a decifrare il codice di sicurezza, vai al **164**.

338

Ti fermi sul ciglio della strada mentre Rickenbacker si mette in contatto radio con la base. Deve dare alla colonna l'ordine di fermarsi e aspettare. Aguzzi lo sguardo e osservi il raccordo della superstrada. Alcune figure indistinte si muovono in lontananza, da sole o in piccoli gruppi, ma sembra che non stiano facendo nulla di particolare. Si spostano con estrema lentezza,

come se dormissero in piedi, dando l'impressione di essere un gruppo di zombi.

"Non mi piacciono!" dici al tuo amico. "Chiama la base e fatti passare Cookie. Forse sa dirti qualcosa su quei ceffi!"

Nel giro di pochi minuti Rickenbacker riesce a mettersi in contatto con la base e con Cookie. "Siete incappati in un gruppo di Crazies" ribatte Cookie dopo avere ascoltato la tua descrizione. "Sono i rifiuti della società, gente disperata espulsa da Los Angeles e San Francisco. Non dovrebbero creare problemi, ma stai attento! Non si capisce mai cosa abbiano in testa!"

Lo ringrazi per le preziose informazioni e lo avverti che tra poco assieme a Rickenbacker sarai di ritorno alla base. Stai per avviare il motore quando un rumore improvviso proveniente da destra attira la tua attenzione. Ti giri di scatto. Tre Crazies, due uomini e una donna, escono da una siepe e si dirigono correndo verso il vostro camion. Hanno il viso stravolto, ma sono disarmati.

Se vuoi accendere il motore e allontanarti, vai al **29**.
Se invece decidi di fermarti e fare qualche domanda, vai al **173**.

339

Percorri mezzo miglio lungo il corso del fiume Santa Rosa prima di trovare il posto ideale per il guado. Il luogo si trova vicino a Cuckelbur, la città dove risiedevano gli indiani Papago prima del Disastro. Mentre attraversi la cittadina vieni accolto da violente folate di vento caldo proveniente da nord-ovest. Minacciose nuvole si stanno formando all'orizzonte e in cuor tuo speri che portino la pioggia, soprattutto perché in questa zona non piove da più di un anno. Ma sai che non sarà così!

"Questa è una bufera di sabbia bell'e buona! Penso che arrivi dal deserto del Nevada" mormori indicando il nord con un vago cenno del capo.

"E sarà terribile" aggiunge Rickenbacker con lo sguardo fisso davanti a sé.

Quando raggiungi l'Autostrada Federale numero 8 ormai il tempo è peggiorato. Trasportate dal vento, le nuvole hanno ormai oscurato il cielo e l'aria è piena di sabbia rossa. Ormai la bufera è incombente e le raffiche si fanno sempre più forti. Ondate di polvere, detriti e sassi vengono alzati da terra in un vortice senza fine. È ancora pomeriggio, ma a causa della bufera la visibilità è diminuita e perciò devi accendere i fari.

Improvvisamente riesci a distinguere un'indicazione stradale sul bordo della strada.

Gila Bend - 44 miglia

Vi mettete in marcia, e passa un'ora abbondante prima che incontriate il segnale di un'area di servizio ad un miglio di distanza.

Se vuoi fermarti all'area di servizio lungo l'autostrada, vai al **56**.
Se invece decidi di proseguire dritto fino a Gila Bend, vai al **13**.

340

I tuoi compagni ti aspettano vicino alla spider. Rickenbacker nota le mani legate del prigioniero e ti fa un sacco di complimenti.

"Hai fatto davvero un bel lavoro, Mark!"

"Non esattamente. Era già legato quando l'ho trovato" precisi.

Anche Cutter è arrivato, e si avvicina per interrogare il prigioniero. L'uomo risponde con prontezza e sembra non avere cattive intenzioni. Venite a sapere che si chiama Cookie e che stava tentando di fuggire da Yuma; i due uomini che ti avevano teso l'imboscata dal tetto del cinema non erano altro che esploratori dei Puma, una banda che controlla l'intera città di Yuma. I banditi erano sulle sue tracce perché il capo dei Puma, un tale chiamato Pentagon, aveva intenzione di ucciderlo come lezione e avvertimento per tutti gli altri.

"Se volevi fuggire dai Puma" si intromette Rickenbacker, "perché diavolo ti sei unito alla loro banda?"

Cookie continua il suo racconto: è stato espulso dalla California quattro mesi fa, dopo essere stato sorpreso da una pattuglia dell'esercito mentre saccheggiava un negozio di alimentari nel centro di Los Angeles. "Ho dovuto seguirli. Non avevo alternative: o unirmi a loro o morire di fame in pieno deserto". L'uomo sostiene di conoscere alla perfezione tutta la zona circostante e si offre di aiutare la colonia se voi tutti accettate di accoglierlo.

Vai al **151**.

341

In fretta e furia tutti ritornano ai propri mezzi e si preparano a partire, mentre Cutter riunisce attorno a sé quanti si sono offerti volontari per la pericolosa missione. Avete pochi minuti per esaminare la mappa ed elaborare un piano strategico: Mad Dog Michigan ormai è vicino!

Cutter decide che il luogo migliore per ritardare l'avanzata nemica è presso il ponte ferroviario, a sei miglia più ad ovest lungo l'Autostrada Federale numero 8, in un posto conosciuto con il nome di Round Mountain. Con la cisterna di GD1, i cui serbatoi contengono ancora 2000 galloni di benzina, e con alcuni veicoli più piccoli tenterete di bloccare le corsie dell'autostrada, incendiandoli in modo da trasformare la strada in una barricata di fiamme.

Con il vostro gruppetto disposto ai bordi della strada, su alcune posizioni strategiche lungo i pendii della Round Mountain, e qualche altro tiratore in posizione diametralmente opposta, Cutter è convinto di tenere a bada Mad Dog Michigan e i suoi scagnozzi quanto basta al convoglio per raggiungere Pine Valley sano e salvo.

I compiti vengono suddivisi con estrema precisione e quando tutto è sistemato si procede alla distribuzione delle armi e delle munizioni. Puoi integrare il tuo equipaggiamento con le seguenti armi:

Pistola
Carabina
5 colpi da 7,62 mm
18 colpi da 9 mm
3 colpi calibro 12

Ricorda di modificare i Fogli Armi e/o Munizioni.

Vai al **220**.

342

Ritorni alla corriera e trovi zia Betty Ann seduta accanto a Kate mentre le sta tastando il polso. L'espressione del viso è tesa e tradisce una profonda preoccupazione. Kate è di un pallore mortale e il suo respiro è impercettibile.

"Dove sei stato, Mark?" chiede tua zia con una voce che ti ricorda quella di tua madre. Non le rispondi e le consegni la fiala di atropina.

"Come hai fatto?" mormora esterrefatta.

"Sono andato ..." inizi a spiegare, ma tua zia non ti lascia finire. "Non c'è tempo per le spiegazioni. Kate sta molto male e dobbiamo fare in fretta se vogliamo salvarle la vita".

Con abilità zia Betty Ann prepara la soluzione e la inietta nel corpo sofferente di Kate. "Vai a riposarti un po', te lo meriti!" aggiunge dopo qualche attimo di profonda tensione. "Non possiamo fare più nulla, e sapremo solo domattina se Kate è salva".

Con le membra pesanti dalla fatica ti allontani dalla corriera e ti dirigi verso una pensione in rovina poco lontano. Là trovi un letto con coperte e lenzuola, dove puoi finalmente trovare un po' di meritato riposo.

Vai al **253**.

343

Ti precipiti verso la scala, nel disperato tentativo di allontanarti dalla nuvola di fumo denso che minaccia di soffocarti. Il calore sta diventando insopportabile e raggiungi l'ufficio tutto trafelato: il naso e la pelle del viso iniziano ad ustionarsi. In preda alla disperazione cerchi di aprire la porta con un calcio, ma all'improvviso un'esplosione accompagnata da uno spaventoso boato ti scaraventa in mezzo alla stanza. L'intero edificio è stato scosso fino dalle fondamenta. Intontito dai gas tossici e dalla caduta ti rialzi a fatica, e barcollando cerchi di raggiungere una porta che hai intravisto in lontananza. Nonostante la vista annebbiata riesci a leggere il pannello. La fortuna ti sorride: è un'uscita di emergenza.

La mancanza di ossigeno rallenta ogni tuo movimento, e con mano tremante cerchi di spingere la sbarra d'apertura: ma capisci subito che è bloccata da una catena!

Estrai un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Orientamento. Se possiedi una **sega flessibile**, un **tronchese** o una **tenaglia**, aggiungi ancora tre punti al numero che hai appena ottenuto.

Se ottieni 8 o meno, vai al **185**.
Se invece ottieni 9 o più, vai al **7**.

344

Ti fermi vicino all'area di servizio e lasci il motore acceso mentre ispezioni gli uffici. Trovi numerose carte topografiche ingiallite, ma sfortunatamente sono solamente cartine stradali dell'Arizona e itinerari turistici. Rovisti ovunque e in un cassetto trovi alcuni oggetti interessanti:

Torcia solare
Cassetta degli attrezzi
Tenaglia

Decidi di andartene. Stai per uscire quando appesa alla porta scopri una mappa della città. La esamini con attenzione e noti che l'ospedale si trova a pochi isolati di distanza lungo la Superstrada Federale numero 84.

Finalmente un colpo di fortuna! Sali in auto e dopo pochi minuti di viaggio intravedi sulla tua destra l'entrata dell'ospedale di Casa Grande. Parcheggi la spider in mezzo a mucchi di rottami arrugginiti e ti precipiti verso l'entrata. Il corridoio è illuminato da una luce fluorescente. Decidi di entrare per una porta laterale, nel caso che l'ospedale sia occupato da qualche gruppo di banditi.

Percorri lentamente il corridoio in penombra, accompagnato dal ronzio monotono di un generatore che probabilmente si trova nel sotterraneo. Lungo il corridoio trovi parecchi cartelli, ma nessuno che indichi l'ubicazione del deposito dei medicinali. Continui a camminare e all'improvviso ti trovi davanti ad un bivio: puoi girare a sinistra, verso il reparto di radiologia, oppure a destra, verso gli uffici amministrativi.

Se decidi di seguire il corridoio di sinistra, vai al **324**.
Se invece decidi di seguire il corridoio di destra, vai al **198**.

345

Premi il grilletto, e subito vedi il bandito alzare le mani e crollare a terra, mortalmente ferito. Per alcuni secondi il suo corpo è scosso da frenetiche convulsioni, ma poi la morte è quasi istantanea.

Rickenbacker compare pochi minuti dopo la sparatoria, preoccupato della tua incolumità; ma appena vede che stai bene l'espressione del suo volto si rasserena.

Vai al **305**.

346

Indietreggi immediatamente, ma la tua reazione non è stata abbastanza fulminea per evitare il morso micidiale del serpente. Il rettile riesce ad affondarti i denti nel collo e ad iniettare il terribile veleno nel sangue. Senti una fitta insopportabile e stramazzi al suolo in preda a violente convulsioni.

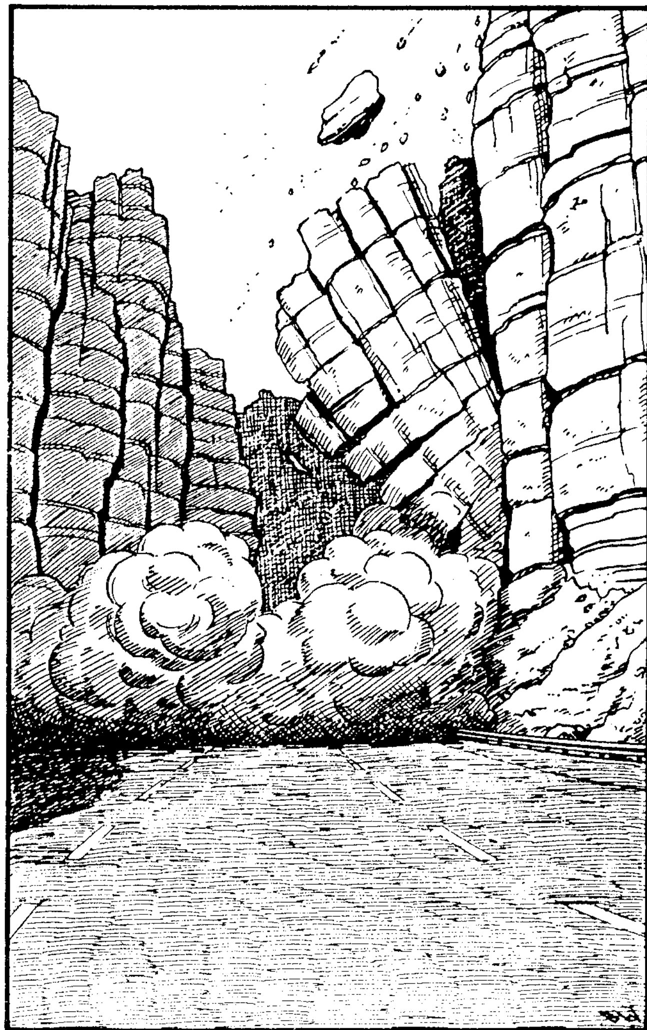
Estrai un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al numero di unità di pronto soccorso attualmente in tuo possesso.

Se il totale è 12 o meno, vai al **288**.
Se invece è 13 o più, vai al **110**.

347

La densa nuvola di polvere e detriti si dilegua lentamente, e dopo qualche minuto scopri che il bandito non è sopravvissuto all'esplosione. Il suo cadavere giace senza vita poco lontano. Alla tua sinistra Rickenbacker e Cookie stanno attraversando il ponte di corsa dopo avere concluso con successo la loro missione. Appena ti vedono le loro facce preoccupate si rasserenano. Avevano temuto che fossi tu la vittima della terribile esplosione. Assieme a loro ritorni verso il furgone per comunicare via radio che il ponte sul fiume Gila ormai è libero.

Vai al **200**.



(fig. 20) Centinaia di tonnellate di roccia e pietrisco si staccano dalla parete e precipitano sulla strada.

348 *(fig. 20)*

Deve trattarsi di uno strano gioco di luci, quindi prosegui imperterrito il tuo viaggio verso il passo. Vi trovate in una zona fiancheggiata da una parete rocciosa molto scoscesa e da uno sperone inquietante. All'improvviso un boato simile ad un tuono attira la tua attenzione. Alzi lo sguardo verso destra e vedi una frana spaventosa di roccia e pietrisco staccarsi dalla parete e precipitare sulla strada sottostante. Inspiegabilmente lo sperone si è spaccato in due! Ti rendi conto con orrore che con la tua spider stai correndo verso una morte sicura.

Enormi massi piombano sulla strada, mentre cerchi disperatamente di tenere la tua auto sotto controllo: sterzi bruscamente a destra e a sinistra nell'angosciante tentativo di schivare questa pioggia mortale.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Guida.

Se il totale è 7 o meno, vai al **58**.
Se va da 8 a 10, vai al **201**.
Se invece è 11 o più, vai al **329**.

349

Ti rialzi faticosamente in piedi, e dopo esserti tolto il giubbotto lo sbatti per terra per aprirti un varco verso la tavola che si trova al centro del magazzino. Con passi incerti riesci a raggiungere la salvezza e là aspetti che l'orripilante marea si dilegui nel corridoio.

Appena vedi che la strada è libera scendi dal tavolo e inizi a cercare con frenesia una fiala di atropina.

Vai all'**80**.

Ansimante ti allontani dal cadavere di Mad Dog e ti precipiti ad aiutare i tuoi amici. Sfortunatamente Langdon non ha più bisogno di nessuno: è stato travolto dalla violenta esplosione e deve essere morto all'istante. Per un attimo pensi che anche molti altri dei tuoi amici abbiano fatto la stessa fine, ma questo orribile pensiero si dilegua subito, non appena ti guardi intorno e cerchi ad uno ad uno i volti degli altri.

Kate è la prima a rialzarsi e ad avvicinarsi, ma quando vede il corpo senza vita di Mad Dog si sbianca in volto e si sente mancare. La sorreggi tenendola stretta, e appena si sente meglio esclama con un filo di voce: "Finalmente l'incubo è finito!"

"Non esattamente" si intromette Cutter asciugandosi il sangue che gli esce da una piccola ferita sopra l'occhio. "Esatto" ribatte Rickenbacker. "Dobbiamo ancora raggiungere Pine Valley!"

All'esterno trovate un furgone, il veicolo usato da Mad Dog Michigan per raggiungere la caserma delle guardie forestali prima dell'arrivo dei suoi uomini. Adesso purtroppo i Lions non sono molto lontani, e si sono uniti ad un contingente di Chargers. Non avete un attimo da perdere! Salite a bordo del furgone e percorrete l'autostrada verso ovest fino a giungere in prossimità della cittadina di Boulevard.

Durante questa fuga disperata Cutter si è messo in contatto radio con Pine Valley, e ha comunicato il vostro prossimo arrivo: ha anche avvertito l'esercito che siete inseguiti da un numeroso gruppo di banditi. "Non preoccupatevi!" è stata la risposta. "Abbiamo in serbo una bella sorpresa per loro. Voi continuate a correre e non fermatevi per nessun motivo!"

È un messaggio molto strano, ma quando finalmente raggiungete Crestwood Summit sentite il rombo di un jet provenire da occidente. Kate è la prima ad individuare la fonte di quell'assordante rumore: un caccia bombardiere sbuca improvvisamente da dietro il Long Valley Peak e si dirige verso di voi, lungo l'Autostrada Federale numero 8.

A bordo dell'apparecchio il capitano Ed Hughes controlla rapidamente la velocità e l'altitudine, e riallinea gli F-14 Tomcat, ormai armati e pronti a sparare. L'aereo che pilota è l'unico sopravvissuto della famosa squadriglia aerea VF213 Blacklions della base aeronavale di Miramar. Hughes è orgoglioso di essere stato convocato per questa pericolosa ma decisiva missione. Il bersaglio compare in lontananza; dopo avere armato i missili e attivato il computer di bordo, Ed Hughes rimane in attesa della conferma da terra. Lo scontro è ormai imminente, e il bersaglio è da annientare! Il capitano preme i due pulsanti rossi e all'improvviso i missili vengono lanciati verso la colonna di veicoli nemici. L'esplosione è impressionante e devastante, ma ormai il caccia ha già cambiato rotta e si dirige verso ovest, oltre le Sawtooth Mountains, per raggiungere al più presto la base di Miramar - Fightertown USA.

Il fragore assordante degli F14 ti coglie di sorpresa alle spalle, e subito dopo ripetute esplosioni echeggiano in modo impressionante tra le montagne vicine. Non vi aspettavate certo una simile accoglienza! Rimanete tutti e quattro a bocca aperta, ammutoliti per

lo spavento. Solo quando raggiungete Pine Valley riuscite a capire cosa è successo veramente. I vostri amici vi aspettano trepidanti oltre la linea di controllo, e vi accolgono a braccia aperte. Sei sopravvissuto ad un viaggio impossibile e sei finalmente riuscito a raggiungere la tanto desiderata meta.

Tra applausi e urla di gioia venite scortati dall'esercito all'ospedale militare di San Diego, dove chi ne avrà bisogno verrà curato. La notizia del tuo arrivo e delle tue prodezze si diffonde in città, e nel giro di poche ore una folla di curiosi si assiepa davanti all'ospedale. Vogliono vedere i coraggiosi che sono riusciti ad uscire vivi dalla Zona Omega, un luogo dove nessun uomo può sopravvivere per più di qualche giorno.

Le tue avventure e le tue gesta coraggiose sono sulla bocca di tutti i californiani. Tutti ti considerano un eroe, soprattutto quando si scopre che sei nato e cresciuto in California. Ormai è di dominio pubblico anche il tuo amore per Kate Norton: tutti sanno che l'hai salvata dalle mani di un sanguinario capo della C.A.O.S..

L'esercito organizza una grande festa in onore del vostro arrivo, per festeggiare il coraggio e la tenacia dimostrati dalla vostra comunità durante il lungo e faticoso viaggio verso la salvezza. La notizia è inaspettata, ma ancora più sorprendente è l'incontro che fai durante la cerimonia. Dopo anni di lontananza puoi finalmente riabbracciare la tua amata famiglia, fortunatamente sopravvissuta al Disastro. È un giorno indimenticabile, e ne conserverai il ricordo per il resto della tua vita.

La tua disperata missione ormai è stata coronata dal successo, Mark Phoenix! Hai trionfato dove molti avrebbero fallito, e grazie alle tue gesta sei entrato per sempre nella storia degli Stati Uniti d'America.



TABELLA DEL DESTINO

7	2	3	8	2	4	8	9	0	4
4	6	2	3	9	6	6	0	9	8
9	5	8	6	8	6	0	8	1	0
8	4	5	8	6	9	5	7	5	4
8	7	4	2	4	1	7	6	9	2
2	6	2	7	0	0	7	3	0	6
2	6	8	6	8	5	3	5	2	8
4	5	4	0	6	4	8	5	7	6
9	5	4	5	0	3	3	0	3	8
6	7	8	1	8	7	4	9	2	1

RIASSUNTO DELLE REGOLE DI COMBATTIMENTO

1. Somma al tuo punteggio di Combattività il bonus dovuto al possesso di un'eventuale arma.
2. Sottrai dal totale precedente il punteggio di Combattività del tuo avversario. Il risultato sarà il **Rapporto di Forza** che devi annotare sul Registro d'Azione.
3. Estrai un numero dalla Tabella del Destino.
4. Vai alla tabella **Risultati di combattimento**.
5. Cerca il tuo Rapporto di Forza nella prima riga orizzontale, e nella colonna verticale cerca il numero uscito dalla Tabella del Destino. (**N** indica i punti persi dal nemico, **MP** quelli persi da Mark Phoenix.)
6. Ripeti la medesima sequenza dal punto **3.**, finché il punteggio di uno dei due avversari scende a zero, e cioè finché uno dei due muore.

FUGA DAL COMBATTIMENTO

1. Puoi evitare il combattimento solo se questa possibilità ti viene concessa espressamente nel testo.
2. Se ti viene offerta la possibilità di fuggire, puoi farlo in qualsiasi momento.
3. Se stai già combattendo e decidi di fuggire, i punti di Resistenza persi dal nemico vengono ignorati, mentre Mark perderà i suoi.

RISULTATI DI COMBATTIMENTO

RAPPORTO DI FORZA

NUMERO DEL DESTINO		-11 o meno	-10/ -9	-8/ -7	-6/ -5	-4/ -3	-2/ -1
1	N	−0	−0	−1	−1	−2	−3
	MP	−M	−10	−8	−7	−6	−5
2	N	−2	−3	−4	−4	−5	−5
	MP	−6	−5	−4	−3	−3	−3
3	N	−3	−4	−5	−5	−6	−6
	MP	−4	−3	−2	−2	−2	−2
4	N	−1	−2	−2	−3	−3	−4
	MP	−6	−6	−5	−5	−4	−4
5	N	−3	−4	−4	−5	−5	−5
	MP	−4	−4	−3	−2	−2	−2
6	N	−2	−3	−3	−4	−4	−4
	MP	−6	−5	−4	−4	−3	−3
7	N	−4	−4	−5	−5	−6	−6
	MP	−4	−3	−2	−2	−1	−1
8	N	−0	−0	−1	−2	−3	−3
	MP	−10	−7	−6	−5	−5	−4
9	N	−3	−3	−4	−4	−5	−5
	MP	−4	−4	−3	−3	−2	−2
0	N	−5	−5	−5	−6	−6	−7
	MP	−0	−0	−0	−0	−0	−0

N = NEMICO

MP = MARK PHOENIX

	0/0	+1/ +2	+3/ +4	+5/ +6	+7/ +8	+9/ +10	+11 o più	
N	−3	−3	−3	−3	−4	−5	−6	1
MP	−5	−4	−4	−3	−3	−3	−3	
N	−5	−5	−5	−6	−6	−7	−8	2
MP	−3	−2	−2	−1	−1	−1	−0	
N	−6	−6	−6	−7	−8	−9	−10	3
MP	−2	−1	−1	−1	−0	−0	−0	
N	−4	−4	−4	−5	−5	−6	−7	4
MP	−4	−3	−3	−2	−2	−1	−1	
N	−5	−5	−6	−6	−7	−8	−10	5
MP	−2	−2	−1	−1	−1	−0	−0	
N	−4	−4	−5	−5	−6	−6	−7	6
MP	−3	−2	−2	−2	−1	−1	−1	
N	−6	−6	−7	−8	−9	−10	−16	7
MP	−1	−1	−1	−0	−0	−0	−0	
N	−3	−3	−4	−4	−5	−5	−6	8
MP	−4	−3	−3	−3	−2	−2	−2	
N	−5	−5	−5	−6	−6	−7	−9	9
MP	−2	−1	−1	−1	−0	−0	−0	
N	−7	−8	−10	−12	−16	−M	−M	0
MP	−0	−0	−0	−0	−0	−0	−0	

M = MORTO

VERSO LA CALIFORNIA

4



guerrieri della strada

Dallo stesso autore di Lupo Solitario ecco Mark Phoenix, un giovane eroe impegnato in un viaggio disperato dal Texas alla California per guidare un gruppo di sopravvissuti verso una meta lontana.

In questo libro il protagonista sei tu. Il convoglio deve affrontare l'ultima, pericolosa tappa del viaggio verso la California. Alle consuete insidie esterne - mancanza di cibo, di acqua e di carburante, radioattività, assalti delle bande di desperados - si aggiunge però adesso un inquietante mistero: alcuni componenti della carovana muoiono in maniera inspiegabile...e c'è il rischio che proprio all'ultima tappa il viaggio si trasformi in una tragedia.

In questo libro il protagonista sei tu. Segui la pista dell'ovest...

copertina illustrata da Peter Andrew Jones

ISBN 88-7068-361-3



70683613

L. 9.000 iva inc.

librogame®
il protagonista sei tu